DIAMANTÄPPLET
Äventyr i Västmark



neoGames®

Diamantäpplet är ett tillbehör till Eon



FÖRORD

FÖR SNART TRE år sedan låg första versionen av Diamantäpplet färdigt. Inte mycket har ändrats i äventyret sedan dess, annat än att fler alternativa slut lagts till och att äventyret tyvärr blivit lite kortare. Utrymme är alltid ett problem, men för den som vill ha mer finns det ytterligare texter som rör äventyret upplagda på Neogames hemsida (www.neogames.se), gratis för alla spelledare att ta del av.

Diamantäpplet utgör startskottet på en kampanj som jag valt att kalla Sylfens vrede. Redan nu har jag förstås idéer om vad som skall tima i de kommande delarna, och ni kan vara säkra på att precis som vanligt när det gäller Eon så finns det händelseförlopp som påbörjats långt bak i tiden som ligger bakom allt som sker i Mundana. Detta gäller även de sällsamma saker som dyker upp i äventyret. Att skriva kampanjer är svårt, särskilt när de skall passa alla grupper av rollpersoner, men också otroligt roligt. Denna första del är skriven främst för nybörjare, men innehåller mycket som borde tilltala spelare och spelledare med stor spännvidd av erfarenhet. I kommande delar av Sylfens vrede kommer jag att flytta fokus på mitt skrivande för att ännu bättre ta tillvara de önskemål som ofta finns när man hunnit skaffa sig lite kunskaper i rollspelandets ädla konst. Jag kommer till och med att leka lite med formen för rollspel och hur äventyr ofta är uppbyggda. Men nu skall vi inte gå händelserna i förväg. Iväg till Västmark istället – du och din spelargrupp har ju ett diamantäpple att bärga!

– Författaren,
Selet, hösten 2004

DIAMANTÄPPLET

Första upplagan, isbn 91-85223-33-6
Copyright © 2004 Carl Johan Ström



Göteborg
www.neogames.se

PRODUKTION
Carl Johan *"Sju sorger och bedrövelser"* Ström

KONSTRUKTION
Dan *"Börja med att dunka huvudet i väggen"* Johansson

TACK TILL
Marco *"Idioterna härskar i världen"* Behrmann
Kenneth *"Tusen miljoners miljarders skökors horstig"* Lundgren
Petter *"Mer, mer, mer!"* Nallo
Andreas *"Våta läppar"* Roman

LAYOUT & REDIGERING
Dan *"Mannen som får ett världskrig att verka tamt!"* Johansson
Carl Johan *"Jag kan blöda jättemycket ur hjärnan"* Ström

ILLUSTRATIONER
Björn *"Han ser inte så bakom flötet ut längre"* Öberg

KARTOR
Dan *"Om zombien ifråga är huvudlös?!"* Johansson
Carl Johan *"Jag har lagat mat – jäst kött"* Ström

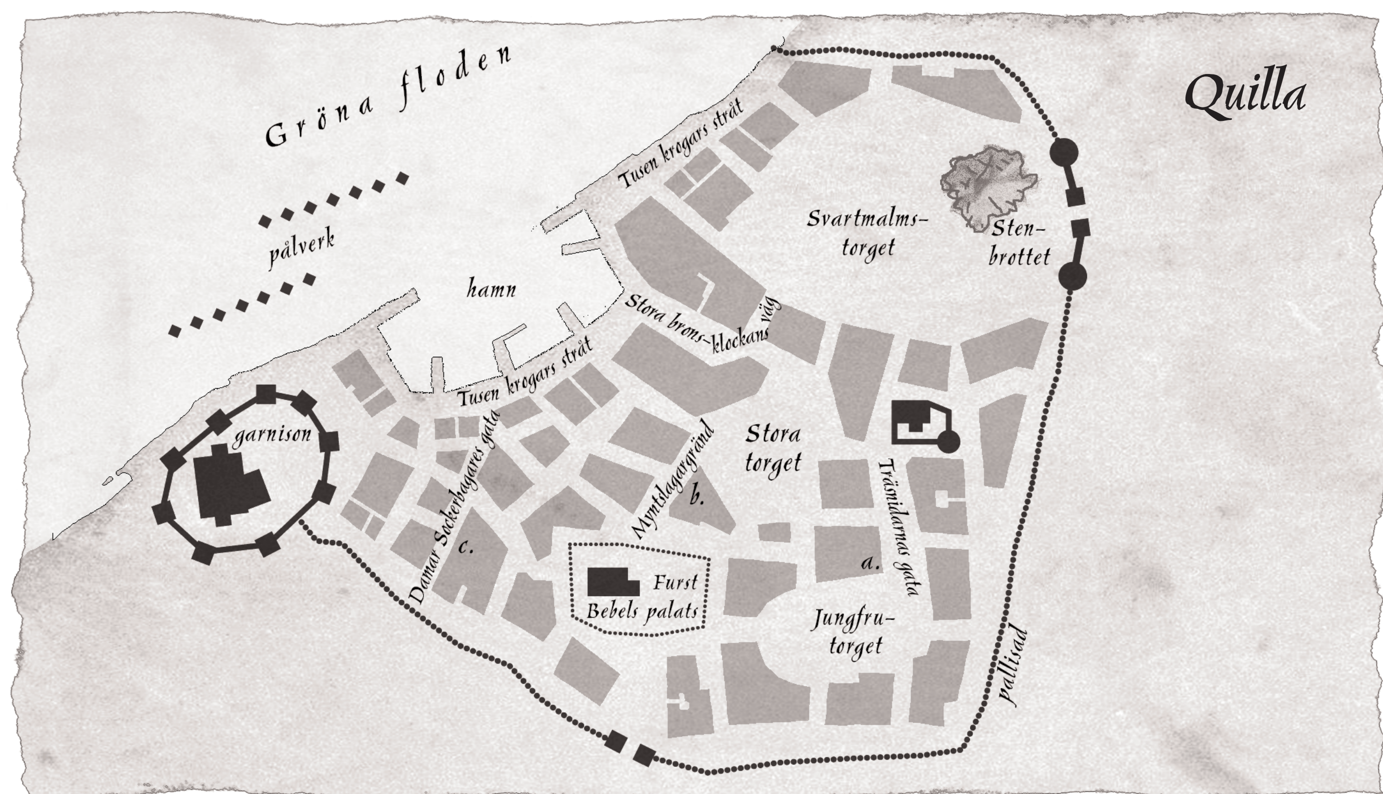
OMSLAGBILD
Keith *"I just forgot I had done that…"* Parkinsson

KORREKTURLÄSNING
Erik *"Kan jag ta ledigt för att spela rollspel?"* Fryksdahl
Anton *"frkrt. ej lämpligt"* Wahnström

SPELTESTARE
Johan *"Nu blir det cirkus igen"* Eriksson
Kenneth *"Ingen mer cola efter Pearl Harbor"* Lundgren
Johan "En fest kombinerad med villfarelse" Tufberg

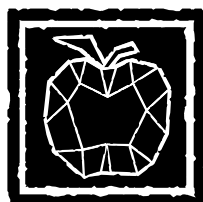
TRYCK
Oskarshamn Tryck & Media

Krun-Renk-Roghan
Spegelmakarens grotta
Oraklets keja
Balvisfloden
Forsfara
Västra skogen
Spindelbergens tvillingtoppar
Sänkan
Kolarlägret
Kärrvägen
Dimslöjornas sjö
Övergivna jordklöver-plantagen
Träsk veden
Gröna floden
Geler
Laxhundra
Quilla
N
Västmark



SYLFENS VREDE

DIAMANTÄPPLET



Misslan torkade blodet av kniven och räckte över den flådda haren till barbaren. Hon behövde inte säga något. Barbaren log mot henne och satte med ens igång med att halstra den nyfångade krabaten, gnolande på någon visa han satt ihop när han haft lite att göra: *"Jag och Nattros letar skatter, uti denna natt. Rör oss som två tysta katter, spelar dig ett spratt. Jag knycker ditt silver, hon tar ditt guld, sen lämnar vi dig med ett skratt."* Sedan undslapp sig barbaren sitt bullrande gnägg till skratt och riktigt storlog mot Nattros.

Nattros sträckte ut sig i den våta mossan, fick tag i en blomma i sin lilla näve. Varför ska allt vara så gulligt jämt när det gäller oss misslor, tänkte hon medan hon sakta smulade sönder blomman mellan sina fingertoppar. *"Du Krole"*, sa hon och tittade upp mot barbaren. *"Jaa, Nattis?"*, genmälde den store klunsen. *"Hrmpf! Passa dig du så jag inte spöar up dig!"* Krole skrattade igen och Nattros kunde inte låta bli att le tillbaka. *"Ta dig samman nu Krole. Om vi ska rå på de där äventyrarna så måste vi ha en plan. Hur många saker tror du att du kan komma ihåg utan att det blir snurrigt inne i den där tjockskallen din?"* Krole fånlog. *"Jaaaaaouuu… få se, jag har tre bröder, och jag kan namnen på alla tre. Så tre saker kanske?"* Nattros ögon tindrade i skenet från elden. *"Tre saker… hmmm… narras, stjäla, fly… ja, det där har vi ju gott om vana på. Kanske behövs det inte mer. Hur går det med haren förresten?"* Krole hade bleknat i samma takt som den för tillfället obevakade haren svartnat, det vill säga fort. *"Ööh, oj."* Nattros suckade och tog fram en halv limpa torrt bröd ur sin ränsel. *"Egentligen borde du få vara utan mat ikväll, din drummel. Tur för dig att jag tycker så bra om dig."*

INLEDNING

Diamantäpplet är den första boken i en serie om fem löst sammanhållna äventyr. Äventyret är bäst lämpat för en grupp nyskapade rollpersoner, men kan enkelt byggas ut för att bättre passa mer erfarna rollpersoner med höga färdighetschanser. Äventyret kan spelas fristående eller utgöra starten på en kampanj kallad Sylfens vrede.

Äventyret

Diamantäpplet för rollpersonerna till Västmarks skogar och träskmarker i jakten på en fantastisk skatt: en diamant lika stor som ett moget äpple. Diamanten är en urgammal artefakt, skapad som offer för det gamla Ramoras trenne gudar. Om detta vet rollpersonerna emellertid intet. För rollpersonerna är diamanten 'bara' en skatt som, om den verkligen är så stor som legenden säger, borde garantera dem ett liv i rikedom och överflöd.

Mot rollpersonerna står en utbrytarfraktion ur Västmarks ökända spindelkult, gudinnan Arachnas folk. Spindeldyrkarna äger den enda nyckeln till det forntida tempelvalv där diamantäpplet vilar. Spindelgudinnans lakejer anar att en skändning av det sedan urminnes tider orörda templet skulle kunna störa de gamla gudarnas slummer. För rollpersonerna framstår spindelkulten som en synnerligen ondskefull sekt och kommer förmodligen inte att tveka att med alla medel nå templets inre. Rollpersonerna tvingas på ett eller annat sätt konfrontera Arachnas tjänare för att tillskansa sig nyckeln.

Vid sidan om spindelkulter och dunkla legender korsas äventyrarnas väg också av träskens fasor och allehanda odjur. I äventyret figurerar även döda men ändå levande paddor samt en stor och en liten bedragare. Viktiga roller har även en vrång spegelmakare samt Hon som ser allt men yppar smått och hennes valhänta tjänare.

Om man väljer att spela äventyret som en del av kampanjen Sylfens vrede är målet med äventyret dels att starta en serie händelser som kan få stora konsekvenser för Asharina och dels att få rollpersonerna så involverade i detta skeende som möjligt.

Struktur

Äventyret är uppbyggt runt fem avsnitt som alla sammanfaller med varsin geografisk plats, nämligen: staden Quilla; Sänkan, och de träskmarker som omger den; Orakelklyftan; spindelkultens bosättning; samt det urgamla templet.

Avsnitten avverkas i en någorlunda fast ordning, även om det finns möjlighet för rollpersonerna att ända ordningen till följd av hur de handlar och tänker. En trolig 'färdväg' är att rollpersonerna från staden Quilla reser till Sänkan där templet skall finnas, men tvingas vända om när de vägras inträde till den gamla helgedomen. Efterforskningar leder rollpersonerna till Orakelklyftan, där de efter viss möda får veta att den enda 'nyckeln' till templet finns hos träskens mest ökända spindelkult. Efter att ha konfronterat spindelkulten kan rollpersonerna återvända till Sänkan och ta sig in i templet för att söka diamantäpplet. Färdvägen är flexibel och rollpersonerna kan till exempel mycket väl besöka oraklet redan innan de beger sig iväg till Sänkan första gången, eller ledas in på olika sidospår.

Om avsnitten (och vägarna däremellan) är någorlunda fastlagda så är rollpersonernas handlande under de olika avsnitten desto friare. Varje avsnitt bereder rollpersonerna (och spelarna) ett flertal problem som kan lösas på flera olika sätt. Här och var introduceras även viktiga spelledarpersoner som kan interagera med rollpersonerna för att antingen hjälpa dem eller hindra dem nå sitt mål.

Spelledaren är fri att bygga ut äventyret med fler avsnitt, men bör ta hänsyn till rollpersonernas skicklighet och erfarenhet. Västmark är ett mycket ogästvänligt ställe, även för garvade krigare, så spelledaren bör vara försiktig med att bussa allt för många träskmonster och jättespindlar på rollpersonerna.

Färdigheternas svårighet

Ett färdighetsslags svårighet anges vanligtvis enbart om svårigheten är annan än normalsvår (Ob3T6). Där ett slags svårighet utelämnats i texten bör man således tolka det som att slaget skall göras med Ob3T6.

Låsta dörrar och kistor är alltid normalsvåra (Ob3T6) att dyrka upp, såvida inget annat anges i texten.

Rollpersonernas inblandning

Hur rollpersonerna introduceras till äventyret är spelledarens svåraste bryderi. Olika spelargrupper och rollpersoner kan ha väldigt olika motiv och drivkrafter. Grundtanken är att rollpersonerna skall kontaktas av en äldre man, förslagsvis en vän eller bekant till en av rollpersonerna, som säger sig ha ett erbjudande som rollpersonerna inte kan motstå. Den gamle mannen representerar ett 'hemligt' sällskap som vill leja rollpersonerna för att finna en skatt. Mannen ber rollpersonerna att resa till staden Quilla i Västmark där de skall träffa en viss herr Kandari på värdshuset Vågskålen. Herr Kandari kan förse rollpersonerna med all den information och utrustning de behöver för att finna och hämta skatten. Den gamle mannen kan betala rollpersonerna ett visst förskott om de åtar sig uppdraget med den diskretion det kräver.

Det åligger spelledaren att sy ihop en vettig introduktion utifrån de motiv rollpersonerna kan tänkas ha. En tjuv eller krigare kan lockas av skattens rikedom, och kanske finns det möjlighet för rollpersonerna att behålla skatten för sig själva? En magiker kan ha hört talas om skatten i någon obskyr legend, och tycker sig minnas mäktiga krafter hos något av föremålen. Den introduktion som följer i rutan med rubriken 'Farbror Calvin' på sidan 7 kan användas för de flesta spelargrupper, men kan behöva modifieras av spelledaren. Den typen av start som presenteras där är mycket lämplig av många skäl, främst för att den erbjuder en naturlig ingång i kampanjen.

ÄVENTYRETS BÖRJAN

Rollpersonernas möte med en gammal man kommer att utgöra startskottet för en skattjakt där belöningen är stor men farorna många. Spelledaren måste fastställa den gamle mannens identitet utifrån rollpersonernas bakgrund – han kan vara en bekant eller en släkting. Om spelledaren vill kan han använda sig av farbror Calvin (se rutan nedan).

Uppdragsgivaren

Äventyret tar sin början när rollpersonerna kontaktas av en gammal man. Mannen är troligtvis en bekant till någon av rollpersonerna, eller också en bekant till en bekant. Spelledaren kan använda sig av någon spelledarperson från tidigare äventyr eller kanske äntligen få nytta av någon av de kontakter som slogs fram på bakgrundstabellerna när rollpersonen skapades. Huvudsaken är att mannen är gammal, helst äldre än 60 år.

Mannen, i fortsättningen kallad uppdragsgivaren, säger sig behöva rollpersonernas hjälp. Han vill att de färdas till Västmark och staden Quilla vid Gröna flodens mynning. Uppdragsgivaren vill inte säga mycket om ärendets natur, mer än att det rör sig om att finna en skatt. Rollpersonerna kan pressa mannen på mer information, och han kommer då att precisera sig mot att det rör sig om mängder av juveler och värdeföremål, bland annat en jättelik diamant vars like ingen tidigare skådat.

Om rollpersonerna tvekar, vilket torde vara oundvikligt, kan mannen visa upp ett underligt format spö av solitt guld. Mannen hävdar att spöet är en del av skatten, och att det bärgades av den man som för en tid sedan upptäckte skattgömman för första gången på tusentals år. Ett lyckat lätt (Ob2T6) slag för färdigheten Värdera kan säga rollpersonerna att spöet verkligen är gjort av äkta guld och förmodligen värt tusentals silvermynt. Det ser dessutom ut att vara gammalt. Ett lyckat mycket svårt (Ob5T6) slag mot Ockultism ger informationen att spöet förmodligen är ett religiöst föremål som användes i fruktbarhetsritualer i någon äldre religion. Exakt vilken religion är höljt i dunkel. Målningar finns bevarade, bland annat på katakombväggarna i ruinerna under det gamla Talon, där spön med liknande form avbildas när de används för rituell plöjning i jorden. Båda färdighetsslagen bör göras dolt av spelledaren.

Om rollpersonerna accepterar, eller fortfarande tvekar, kan de ges ett rejält förskott (dock inte mer än en börs med en asharisk guldmark per person) och utlovas en andel i skatten senare. De uppmanas bege sig till Quilla med så få dröjsmål som möjligt. Vattenvägen torde i de allra flesta fall vara den snabbaste och uppdragsgivaren kan vara rollpersonerna behjälplig med att finna en kapten som skall till Västmark. (Om ressträckan är lång finns det risk att rollpersonerna måste färdas med flera olika fartyg innan de når sitt slutmål.) Rollpersonerna förväntas betala resan själva.

Anledningen till att uppdragsgivaren vänder sig till just rollpersonerna kan vara att mannen är vän med någon av dem, att han känner till dem ryktesvägen (”Jag har hört talas om er insats vid infångandet av lönnmördaren vid herredagarna” eller liknande), att de blivit rekommenderade av en gemensam bekant eller på något annat sätt vunnit uppdragsgivarens tillit. Att rollpersonerna verkligen har den gamle mannens förtroende är helt och hållet avgörande – i annat fall skulle han inte göra sig det stora besväret att vända sig till dem med sitt förslag. Det är således att rekommendera att uppdragsgivaren känner någon av rollpersonerna sedan tidigare, eller kanske till och med är släkt med rollpersonen.

De gamla

Uppdragsgivaren representerar en grupp lärda män, många av dem med gemensamt förflutet vid Stora universitetet i Chadarians Hopp (eller någon annan passande läroanstalt). Detta kan komma som en total överraskning för rollpersonerna, om mannen väljer att avslöja sina lojaliteter vill säga. Uppdragsgivaren har kanske aldrig berättat för rollpersonerna om sina, låt vara sporadiska, kontakter med sina forna studiekamrater. Gruppen, som kallar sig själva De gamla, är ett löst sammanknutet nätverk vars medlemmar i olika utsträckning studerar gamla språk och forntidshistoria.

Vad som hänt är att en av gruppens medlemmar, en historiker vid namn herr Kandari, fått kontakt med det förflutna på ett fantastiskt sätt. Herr Kandari har alltid varit intresserad av Asharinas äldsta historia, och det gamla Västmark och Ramora i synnerhet. En kväll fick historikern av en slump kontakt med en jägare som påstod sig ha funnit och nedstigit i de gamla tempelvalv som enligt de mest obskyra legender skulle finnas gömda i en otillgänglig sänka i Västmarks inre. Templet skulle enligt myten vara en rest av det gamla Ramora, vars gränser en gång sträckte sig över hela södra Asharina. Herr Kandari lät sig till en början inte imponeras av jägarens berättelse, men mannen visade då upp en rad föremål som han tagit från templet. Föremålen, bland annat en juvelbesatt kalk och ett halsband av guld, bar onekligen de attribut som man kunde förvänta sig av ramorianska ting. Jägaren sade att föremålen bara var en bråkdel av allt som fanns där nere, men att inga skatter i världen kunde få honom att återvända. Det fanns någonting monstru-

Farbror Calvin

Farbror Calvin är en flintskallig man i sjuttioårsåldern med kort vitt skägg och stor näsa. Calvin går klädd i en svart, lappad och lagad kappa som doftar underligt – lite grann som av mögel och gamla böcker. Calvin livnär sig numera som skrivare men har ett förflutet som student vid Stora universitetet i Chadarian.

En av rollpersonerna känner farbror Calvin sedan länge. Calvins många besök var ett vanligt inslag i rollpersonens barndom, och det var ’fabbo Cavvin’ som en gång i tiden lärde rollpersonen läsa och skriva hjälpligt. När rollpersonen blev äldre blev kontakterna förstås mer sporadiska, men det händer fortfarande att rollpersonen besöker Calvin eller tvärtom.

öst i templet; något som jägaren visserligen inte kunde se, men som hela tiden bevakade honom. Jägaren flydde från templet med vad han kunde bära och beslutade sig sedan att för att avyttra föremålen och leva gott på förtjänsten. Herr Kandari köpte föremålen av jägaren och dessutom beskrivningen av var templet fanns gömt.

Den gamle historikern konsulterade sina samlingar av pergament och böcker och fann snart de passager han sökte. I Ramfalos krönika, tredje versen, talas om templet i dalen, i vars inre diamantäpplet vilar. Enligt legenden är diamantäpplet en knytnävsstor diamant; för länge sedan någon form av kultföremål i det gamla Ramora.

Nästföljande sommar gav sig en hemlig expedition av mot den sänka där templet skulle finnas gömt. Umbärandena blev för stora för de medlemmar av De gamla som vågat denna färd och expeditionen avbröts. Nu befinner sig De gamla i en brydsam situation där de måste ta hjälp utifrån för att nå skatten. Bud har sänts ut till sällskapets medlemmar att bistå med pålitliga och dugliga män och kvinnor att delta i nästa expedition. Total diskretion måste råda och de personer som anlitas måste vara fullt lojala. Det är därför bra om de personer som sänds till Quilla för att delta i expeditionen är släkt eller nära vänner till medlemmarna.

Hur mycket av ovanstående som uppdragsgivaren berättar för rollpersonerna beror på hur väl han känner att han kan lita på dem, men också på hur frågvisa de är. Uppdragsgivaren försöker troligtvis vara så ärlig som möjligt, men han är redo att brodera ut historien för att vinna rollpersonernas intresse.

VÄSTMARK

Sydvästra Asharina utgörs av rådsrepubliken Västmark – en löst sammanhållet rike splittrat i till stor del självständiga kantoner, alla styrda av en mäktig furste. Västmarks högste ledare är president Kamand av Xerims ätt, som residerar i huvudstaden Rampor. Landet är till stora delar vilt och otämjt, med djupa skogar och outforskade träskmarker.

Låglandet

Nära kusten finns de låglänta områden som rymmer en stor andel av Västmarks befolkning. Jorden är någorlunda bördig och erbjuder viss möjlighet till jordbruk, men då vattenståndet ofta ändras stort och utan förvarning är det ingen ovanlig syn för Västmarks bönder att se sina skördar bortsvepta av vattnet. Allra närmast kusten består jorden mestadels av gyttjig sankmark och ständigt föränderliga vikar och sjöar av havsvatten. Mangroveträden växer tätt, liksom vass och slingrande rankor. Dessa områden befolkas enbart av fiskare eller enstaka pirater. Allra längst i söder blir berggrunden hårdare och klippigare, och de föränderliga sankmarkerna ger vika för en mer stabil geografi, med höga havsklippor och långsträckta havsbukter. Här ligger bland annat huvudstaden Rampor, tronande på en klipphalvö som skjuter ut mot ön Naldor.

Träsken

Längre in övergår låglandet i mer högländta träskområden. Områdena drabbas ofta av kraftiga skyfall, vilka ibland drar med sig delar av terrängen ner mot de låglänta områdena och havet. Marken är till stora delar uppsprucken i sjöar och bäckar av stinkande dyigt vatten, omringade av bottenlös sankmark. Få stigar existerar, och många av dem är ytterst förrädiska. Överallt finns höga, knotiga lövträd, slingerväxter, ormbunkar och rankor, ofta inbäddat i en matta av tjockt, vått gräs och fuktig dimma. I trädkronorna bor apor, fladdermöss, fåglar och ormar, medan marken behärskas av reptiler och diverse monster, bland annat spindeltroll och arachnider.

Skogarna

Nordligaste och mellersta Västmark rymmer stora, outforskade skogspartier. Växtligheten är riklig och vissa delar av skogarna kan vara väldigt svåra att forcera, även om man håller sig efter stigarna. Under träden har björnarna sina jaktmarker, liksom vildhundarna och vargarna. Det finns också gott om myror i skogarna; vissa av dem långa som ett mänskligt pekfinger och ytterst farliga att komma i vägen för.

Det finns tre stora skogspartier vilka kartograferna valt kalla Norra, Mellersta respektive Södra skogen. Skogarna, och delar av skogarna, har oftast lokala namn som används till vardags. Till exempel benämns Mellersta skogens sankare delar Träskveden medan den del av Södra skogen som vetter mot Gröna floden av många kallas för Sumpskogen. De västra delarna av Norra skogen går ofta under namnet Västra skogen.

Bergen

Längst i öster tronar Khrûnbergen. Från bergssluttningarna rinner små bäckar ned mot Västmark och mynnar ut i någon av floderna eller träsken. Terrängen är klippig och karg, men tämligen förskonad från de skyfall som drabbar stora delar av övriga Västmark. Vintrarna kan emellertid bli kalla, och Västmarks berg är sannerligen ingen förlåtande plats för de som inte är vana att vistas i vildmarken.

Invid Gröna flodens övre lopp ligger den viktiga men illa beryktade gruvstaden Forsfara, där handeln med dvärgarna i Krhun-Renk-Roghan är mycket intensiv.

Slumpmöten

När rollpersonerna reser i Västmark kan det vara på sin plats att bereda dem olika händelser – resan lär knappast gå helt händelselös förbi. Spelledaren kan slå eller välja från tabell DI-1, en gång per dag eller oftare som rollpersonerna färdas i tätbefolkade områden. Slagen modifieras enligt tabell DI-2. Det är helt

och hållet upp till spelledaren vilka resultat han vill använda. Kom ihåg att anpassa eventuella monstermöten efter rollpersonernas skicklighetsnivå, eller åtminstone erbjuda rollpersonerna en chans att gömma sig eller på annat sätt undvika mötet.

Slumpmötena skall erbjuda spänning eller ett avbrott i resandet och helst inte äventyra rollpersonernas liv i alltför stor grad.

Ett möte behöver heller inte betyda att varelsen ifråga anfaller. Spelledaren måste bestämma hur djuret reagerar när de får syn på rollpersonerna. Att till exempel låta rollpersonerna se en jättespindel mumsa på sitt kokonginspunna byte inne bland träden medan båten glider förbi kan vara minst lika effektfullt och skrämmande som en regelrätt spindelattack.

1T100	Händelser och möten i vildmarken
01–30	Rollpersonerna konfronteras med ett vilddjur eller en varelse. Slå på tabell DI-3 för att avgöra vilket djur det rör sig om.
31–50	Rollpersonerna passerar ett växtbestånd vars örter, blommor, rötter eller liknande har speciell verkan. Slå på tabell DI-4 för att avgöra växtbeståndets art.
51–95	Ingenting speciellt inträffar.
96–125	Rollpersonerna konfronteras med en eller flera personer. Slå på tabell DI-5 för att se vilka.

Tabell DI-1: Slumphändelser i Västmarks vildmark.

Färdväg	Mod.
Rollpersonerna färdas på en landsväg eller flod*	+25
Rollpersonerna färdas på en kärrväg eller stig	+10
Rollpersonerna färdas i vildmark	+0

* När rollpersonerna färdas i civiliserade trakter är det ofta läge att slå flera slag per dag på tabell DI-1.

Tabell DI-2: Modifikationer för slumphändelser beroende på var rollpersonerna färdas.

1T100	Vilddjur och varelser	Antal
01–05	Basilisk	1
06–15	Björn	1*
16–20	Blodflygare	1
21–30	Giftorm	1
31–40	Giftspindel	1
41–42	Hyggelmonster	1
43–50	Jätteorm	1
51–57	Jättespindel**	1
58–60	Kamorfer	1T6/2
61–70	Krokodiler	1T6/2
71–75	Limax	1
76–80	Mermän	1T6
81–84	Spindeltroll	1
85–87	Sumpmonster	1
88–95	Vildsvin	1T6*
96	Vättar	2T6+4
97–00	Ylker	3T6

* Åtföljs ibland av ungar.
** Kan röra sig om den vanliga jättespindeln eller någon av arterna dyspindel, spetsare eller nattspindel (se boken Monster i Mundana).

Tabell DI-3: Slumpmöten med vilda djur och varelser i Västmark.

Observera att tabell DI-3 bör användas tillsammans med boken Monster & Varelser, eller de tre böckerna Monster i Mundana, Bestialiska folk och Vilddjur & Bruksdjur.

Vad gäller jakt utförs denna med färdigheten Jaga (eller möjligtvis Överlevnad). Små jaktbyten såsom kaniner och fåglar finns inte medtagna i slumptabellerna.

Utöver mötestabellerna finns även en slumptabell för olika växtbestånd som rollpersonerna kan tänkas passera. Förklaringar till de olika växterna finns på sidorna 89–92 i Spelledarens guide (Eon III).

Slumptabellerna är framförallt avsedda att användas i Västmarks lågland och träskområden, men kan användas även för bergen och skogarna om spelledaren ändrar vissa otroliga resultat. (Det finns till exempel inga krokodiler i bergen.) Spelledaren kan förstås strunta i att slå på tabellerna och välja resultat istället.

1T100	Växtbestånd	Övrigt
01–06	Anatel	
07–11	Belladonna	endast sommar
12–18	Bitter vattenört	endast sommar/höst
19–23	Demagora	endast höst
24–26	Dunna	endast sommar/höst
27	Eldfot	
28–32	Fingerbunke	
33–40	Grå tveblading	endast sommar
41–45	Iliete	endast sommar
46–50	Krippträd	
51–55	Kärleksfloka	endast vår/sommar
56–60	Månklocka	endast vår/sommar
61–66	Naken flenört	endast sommar
67–71	Röd jordklöver	endast höst
72–74	Silverört	endast vår
75–81	Småborre	endast vår/sommar
82–87	Sårläka	endast sommar
88–90	Vandringssav	endast vår/sommar/höst
91–95	Vildvippor	endast sommar
96–00	Övriga*	

* Det är upp till spelledaren om han vill hitta på en växt eller helt enkelt ignorera resultatet.

Tabell DI-4: Växtbestånd i Västmark.

1T100	Personer	Antal
01–05	Dvärgar	1T6
06–20	Fiskare	2T6–4 (minst en)
21–35	Jägare	1T6/2
36–40	Kantonsrättare	1T6+2
41–45	Köpmän	1T6
46–50	Rymlingar	1T6/2
51–65	Skogshuggare	1T6+3
66–70	Spindelkultister	1T6
71–75	Tiraker	2T6
76–80	Träskpirater	1T6+4
81–89	Örtplockare	1T6–3 (minst en)
90–00	Övriga*	SL väljer

* Slå ett slag på tabell R1-58 i Spelarens bok (Eon III) för att fastställa personens yrke eller uppgift. Orealistiska resultat bör slås om.

Tabell DI-5: Slumpmöten med personer i Västmark.

Väderlek

Vädret i Västmark är synnerligen opålitligt och kan snabbt slå om från solsken till skyfall. Spelledaren kan varje ny morgon slå 1T6 och avläsa tabell DI-6 för att bestämma dagens väder. Resultaten modifieras enligt tabell DI-7. Extrema väderskiften kan förekomma – klimatet i Västmark är mycket nyckfullt. Väderomslag kan förutspås med lyckade slag mot Väderkännedom.

Årstid	Modifikation
Sommar	+0
Övriga	+1

Tabell DI-7: Vädermodifikation beroende på årstid.

Ob1T6	Väder
1	Soligt
2	Omväxlande sol och mulet
3	Mulet
4	Lätt regn
5	Regn
6+	Slå två gånger på tabellen: ett slag för förmiddagens väder och ett för eftermiddagens. (Om spelledaren slår fram detta resultat ytterligare en gång innebär detta resultat kraftigt regn med åska och skyfall.)

Tabell DI-6: Vädret i Västmark.

QUILLA

Handelsstaden Quilla är Västmarks näst största stad – endast huvudstaden Rampor är större. Staden vilar på en relativt säker del av den östra banken av Gröna floden, alldeles invid havet där floden mynnar i det breda Takalorrsundet. Staden är känd för sina många nöjeskvarter, men också ökänd för sin laglöshet. En karta över Quilla återfinns på sidan 4.

Historia

Hur länge människor bott i området kring Quilla vet ingen. Den klippiga sten som utgör berggrunden på den sydöstra banken av Gröna floden är ett av få stabila områden på den annars så föränderliga västkusten. Man kan därför sluta sig till att området kring Quilla var ett av det första att koloniseras efter människornas erövring av tirakernas forna riken.

Den första staden byggdes kring år 1000 e.D.. Huvudnäringen var det stenbrott som under de hundra första åren i stadens historia kom att möjliggöra byggnation och handel. När stenbrottet utarmats vändes köpmännens blickar istället norrut, uppströms Gröna floden där dvärgarna sedan länge haft ett fäste. Handeln med Krhun-Renk-Roghan tog fart och staden verkligen blomstrade.

Under krigen mot tirakerna 1371–1377 förstördes stora delar av staden och under missväxtens århundrade (1500-talet) var populationen nära att helt och hållet utrotas. Under den senare delen av årtusendet återuppbyggdes staden, ironiskt nog med tirakisk hjälp. Under tvåtusentalet har Quilla återigen kommit att bli en viktig handelsstad, där handeln med dvärgarna i Krhun-Renk-Roghan räknas som den absolut viktigaste. Med furstarna av Xerims ätt som kantonens ledare har staden skiftat sin huvudsakliga religion från Daaktro till samorism, även om staden än idag förmodligen tillhör en av Asharinas mest otrogna.

Styre och rättskipning

Kantonen Quilla styrs av furst Rangol Bebel av Xerims ätt, samma ätt som också styr republiken och stora delar av Västmarks militära styrkor. Staden Quilla å andra sidan lyder främst under stadens råd, där furst Bebel sitter som högsta rådande (med hela tre röster). Övriga tio medlemmar har varsin röst, och de flesta frågor som rör staden avgörs med simpel majoritetsomröstning. I frågor som rör kantonen har fursten absolut makt och han tvekar inte att använda den.

Lagen upprätthålls av stadsvakten, vars femmannapatruller åtminstone hjälpligt bevakar stadens gator och portar. Staden håller även en mindre garnison, direkt underställd fursten av Quilla, vars huvudsakliga uppgift är att patrullera och underhålla palissaden och pålverken. På landsbygden och i sällsynta fall även i träsken patrullerar särskilda kantonsrättare – ridande poliser som utgår från den närmsta staden.

Vid misstanke om brott har stadsvakterna och kantonsrättarna befogenhet att arrestera och fängsla den misstänkte förbrytaren. Om förseelsen är ringa (till exempel svinaktigt uppträdande under kvasr-rus) brukar den häktade släppas fri nästföljande dag. Allvarligare brott tas efter Ob1T6+6 dagar upp inför lagmännen som utreder brottet och utdömer ett lämpligt straff. Då stadens fängelse redan är överbefolkat blir straffen ofta av typen 'antingen eller', det vill säga spöstraff och varning eller, om brottet är grovt, halshuggning. Straffarbete är också en variant.

Hamnen

Quillas hamn skyddas av ett pålverk som tvingar ankommande fartyg att lägga sig i bredsida mot staden för att nå fram. Invid hamnen finns ett högt stenfäste med en stor katapult på taket, redo att avfyras mot piratskepp som vågat sig in mellan pålverken. Stenfästet fungerar som garnisonshus och rymmer flera våningar med logement och förråd. Hela den översta våningen upptas av stadens kommendant, den före detta piratkaptenen Damar Svartflagg.

I hamnen arbetar många av stadens tiraker med lastning och lossning av fartyg. Endast en handfull fartyg kan samtidigt lägga till i hamnen. Detta för med sig att det så gott som alltid ligger fartyg ankrade en bit utanför kusten, otåligt väntande på sin tur. I hamnen finns även furst Bebels privata kaga – en snabb farkost med latinsegel som både kan ros och seglas.

Invid gatan som löper parallellt med floden och hamnen utgörs ungefär vartannat hus av lagerlokaler och vartannat av krogar

och billiga hamnsyltor. Gatan (och några av dess sidogator) kallas för Tusen krogars stråt, men har även getts det mindre smickrande namnet Tusen skökors stråt.

Redan runt aftonsnåret är stämningen god i hamnkvarteren och framåt kvällningen är överförfriskning och slagsmål mer regel än undantag. När de alltför stökiga blir utkastade från en krog kan de lugnt ragla vidare mot nästa – och sedan nästa, och sedan nästa.

Svartmalmstorget

I stadens östligaste kvarter, alldeles intill Solporten och endast ett kvarter från hamnen, ligger det berömda Svartmalmstorget. Här samlas handelsmän och kommissionärer för omlastning av varor från bergen för vidare transport över havet. Gyttret av människor är slående; överallt pågår budgivning och kommers, och transporter av malm till och från sina lagringsplatser och hamnen.

Torget är oerhört stort, nästan tusen fot brett och helt och hållet belagt med kullersten. Överallt finns högar med sten, kol, malm, metaller, ännu mer sten och ännu mer kol. Det är ont om utrymme, bland annat till följd av den lag som förbjuder malmmånglarna att stapla högre än tio fot på höjden. För att ta sig fram på Svartmalmstorget måste man kryssa mellan de olika handelshusens uppallade laster. I mitten av torget finns resterna av det gamla stenbrott som en gång i tiden utgjorde den första bosättningens huvudnäring. Stegar och trappor leder ett tiotal meter ned i det gamla brottet, som numera utgör ett välkommet extra lagerutrymme. Grova hiss- och vinschanordningar, några med dvärgiskt ursprung, möjliggör nedsänkning och upptagning av gods.

Bebyggelsen runt torget utgörs av stora stenhus, vars fasader täckts av sot och damm från den malmkommers som bedrivs dag och natt. De flesta av stenhusen har flera våningar, med balkonger och balustrader som löper mellan husen. I husens nedre våningar finns förråd och lagerutrymmen, medan övervåningarna håller kontorslokaler och en och annan krog.

I öster finns så Solporten; den breda port i vars valv solen kan ses höja sig över bergen i fjärran under slutet av sommarmånad och början av hömånad. Porten är byggd i massiv granit och sammanbunden med stadens palissadverk via två korta stenmurar som ändar i varsitt högt stentorn. Ovanför porten sitter en stor sköld av mässing som bär formen av en sol. Mässingsplåten poleras en gång i månaden av det lokala templets tjänare, men får mesta delen av tiden finna sig i att vara täckt av ett tjockt lager sot och koldamm.

Quillas marknader

Det finns ett antal marknader i Quilla där man, förutom det man förväntar sig att finna i en stad, också salufor vissa specialiteter. Till exempel kan man köpa ett mycket starkt, (och något elastiskt) rep som tydligen importeras från någon form av koloni ute i träsken (se rubriken 'Arachnas dotter' på sidan 26). Repet kostar 2 thaler per meter. En typisk köpman i Quilla har färdigheterna Övertala och Värdera till en färdighetschans av 12.

Fakta om Quilla

Furste: Rangol Bebel

Invånarantal: ca 4.000 personer.

Befolkning: Västmarkare 70%, marnakhtiraker 25%, övriga 5%.

Religion: Den samoriska läran 30%, Mahktah 25%, Daak 3%.

Huvudnäring: Handel.

Handelsvägar: Över havet till Melorion och Soldarn. Gröna floden uppströms mot Forsfara och Krhun-Renk-Roghan. Den huvudsakligen nord-sydliga handelsvägen mellan Rampor och Västborg.

Import (i stort): Spannmål, kött, tyg, öl, vin, kryddor, lyxvaror.

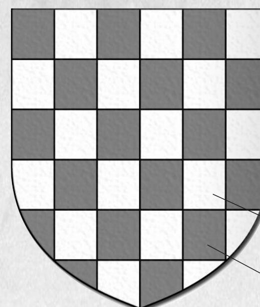
Export (i stort): Malm, sten, metall, smidesvaror, kol, ädelstenar.

Militära resurser: ca 60 yrkessoldater i garnison och ytterligare drygt 80 stationerade i kantonen. En milis kan samlas vid behov.

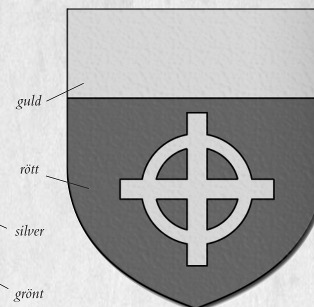
Känd för: Svartmalmstorget och det rika nöjeslivet. Staden är ökänd för sin höga brottslighet.

Under varma soliga dagar virvlar ständigt ett tjockt svart moln av damm upp från torget. Dammet och sotet förs med vinden över den närmaste bebyggelsen, ibland flera kvarter bort. Det är svårt att andas på torget under de mest hektiska timmarna (vilket till mångas stora förtret är större delen av dagen och en bra bit in på kvällen), och de flesta av de som arbetar med och kring malmkommersen har problem med dammlunga och svår hosta. Koldammet sätter sig i kläderna och håret på alla som vistas på eller i närheten av torget. När regnväder sveper in över staden blir luften lättare att andas, men istället samlas sotet och smutsen på marken och rinner i svarta, trögflytande, rännilar ned mot hamnen och floden.

Om natten brinner sotiga eldar på torget, omkring vilka handelsmännens utsända håller vakt över sina laster, samtidigt som de letar efter intresserade köpare. Man roar sig med att berätta sagor och samtala med de andra för att vakten skall gå fortare.



Quillas stadsvapen



Furst Bebels vapen

ROLLPERSONERNAS ANKOMST

Till denna kokande gryta av malmhandel, fylleslag och spel och dobbel anländer så rollpersonerna. De har fått instruktioner att söka upp värdshuset Vågskålen för att där möta upp med en viss herr Kandari. Troligtvis är detta rollpersonernas första möte med Quilla, så spelledaren bör lägga stor vikt vid att presentera staden i hela sin solkade glans.

Hamnen och Tusen krogars stråt

Det troligaste är att rollpersonerna anländer till staden med båt. Om detta sker kvällstid kan de redan på avstånd se ljuset från hundratals lyktor som lyser upp gatorna närmast hamnen – det ökända Tusen krogars stråt. Trots att lastning och lossning pågår dygnet runt kan man inte göra plats i hamnen för nya fartyg. Tiden räcker helt enkelt inte till. Rollpersonerna måste därför antingen vänta ombord medan fartyget ankrar upp utanför hamnen (i väntan på en ledig pir) eller förhandla med kaptenen om att få bli rodda iland. Ett sådant arrangemang kan genomföras för en thaler per person.

Redan med några hundra meter kvar att ro kan man höra en blandning av musik och skratt inifrån land – ett dovt sorl som skvallrar om de nöjen som staden erbjuder om kvällen och natten. Om vinden är ostlig (vilken den sällan är, då vinden oftast blåser in från havet) kan man dessutom känna doften av staden – en blandning av rök och sot. Under dagen, om solen visar sig, förbyts doften istället i tung rök uppblandad med ruttnande avskräde. Ovan pirarna seglar då måsar, skränande och girigt spanande efter fisk eller fiskrens.

Från pirarna finns små lejdare som leder upp från vattenytan till själva piren och hamnen. Om rollpersonerna anländer med roddbåt kan de använda sig av dessa – annars, om rollpersonerna valt att vänta tills fartyget erbjuds inträde i hamnen, är det fartygets landgång som gäller.

Det finns av förståeliga skäl ingen välkomstkommitté som tar emot rollpersonerna. Scenen som målas upp framför rollpersonerna är istället ett myller av människor och tiraker, många av dem hamnarbetare, som febrilt arbetar med stuvandet av last. En enda lång gata löper längs floden, där var och vartannat hus ser ut att vara en krog eller spelhåla. Här och var slingrar sig mindre gator upp mellan de låga husen, mot stadens inre. En gata är större än de andra, och en ärgad skylt förkunnar att dess namn är Stora bronsklockans väg. I bakgrunden syns konturerna av det mörka stenfästet och längre upp skimrar ett sotigt ljus från Svartmalmstorgets många eldar.

Det är mycket troligt att rollpersonerna väljer att spendera sin första kväll på någon av krogarna i hamnen. För detta ändamål finns krogen Sjömansknuten beskriven (se rutan nedan). Denna krog kan användas som typisk mall för övriga krogar i

Sjömansknuten

Inklämt mellan två (hänglåsförsedda) lagerlokaler ligger en inbjudande krog som kallas Sjömansknuten. Ovanför den ekdörr som vetter ut mot Tusen krogars stråt hänger en invecklad knop, knuten i tjock tross av hampa.

Dörren leder in till en liten hall där två bistra utkastare hälsar besökare 'välkomna' med grymma blickar. De ser till att alla vapen större än knivar lämnas kvar ute i den angränsande vapenstugan – sedan bjuder de besökarna att stiga in.

En liten trappa leder ned till skänkstugan som ligger en halv våning under jord. Det första som fångar rollpersonernas blickar är förmodligen den stora eldstad som brinner vid den bortre väggen. Över elden halstras fisk. Nere i själva skänkstugan trängs människor och tiraker. Serveringsflickor tränger sig fram mellan borden har ingen möjlighet att värja sig för de trånande männens händer. Det spills öl ur stånkor och det öl som till sist når sitt mål försvinner snabbt ned i törstiga strupar. Inklämd i ett hörn finns en bardisk, bakom vilken en skäggig man med flottigt förkläde gör sitt bästa för att hinna fylla i alla tomma ölkrus.

Om man lyckas bana sig väg mellan borden utan att reta upp alltför många sjömän, och sedan mot förmodan finner lediga platser vid något bord, kan man ropa till sig öl eller brännvin. Priserna är ganska höga med tanke på dryckens karaktär – avgjort utspädd och simmig. Den som vill ha ett mål mat i magen har egentligen kommit till fel ställe, men krögaren kan erbjuda fisk till överkomliga priser. Stämningen är högljudd och luften i rummet kväljande. Svett, rök och öl är de doftsensationer som bjuds, och man får skrika och teckna med armarna för att ens begäran om mer dryck skall uppfattas borta vid bardisken.

Underhållningen står gästerna själva för. Ölhävning och kortspel (till exempel broggin) hör till vanligheterna, men det händer även att någon får för sig att dansa på borden och sjunga en smula. Alltför oförsiktig dans leder oundvikligen till utspillda ölglas med slagsmål som följd. I och utanför krogen finns också ett antal skökor, mestadels kvinnor i femton- till fyrtioårsåldern, men även en del män som säljer sina tjänster till den som kan betala. Själva akten utförs med fördel på plats, med skökan sittandes grensle över kunden i bänken, eller i ett bakre rum om kunden lätt låter sig generas. I anslutning till dessa rum finns även förrådsutrymmen och ölkällare.

Under den tidigaste morgonen och förmiddagen vilar tystnad över krogen. Längst upp mot taket finns små fönsterluckor som vetter ut mot bakgatan. Dagtid står luckorna öppna för att släppa in ljus och ny (om än illaluktande) luft. Förmiddagen är den tid då de sista slocknade kunderna släpas ut och dumpas på gatan. Spyor torkas från golven och oset från eldstaden avtar och lägger sig som en oljig matta över inredningen. Krögaren och hans flickor får sedan några välbehövliga timmars sömn innan man återigen slår upp dörrarna till hamnkrogen.

distriktet. Spelledaren kan också förbereda ett antal hak att ta fram vid behov, eller helt enkelt improvisera. Det viktiga är att fånga stämningen i Quillas hamndistrikt: högt tempo, galen alkoholkonsumtion och alltid nära till rejäla slagsmål.

Annars är rollpersonernas mål förstås att finna värdshuset Vågskålen, för att där träffa herr Kandari. Det kan vara en aning svårt att fråga sig fram till värdshuset – hamnkrogarnas klientel och Vågskålens är inte direkt detsamma. Spelledaren kan redan här låta rollpersonerna smaka på Quillas ökända brottslighet och låta en falsk guide visa dem vägen. Istället för att leda rollpersonerna till Vågskålen för guiden rollpersonerna rakt in i en fälla – på en bakgata väntar ett antal kumpaner för att överrumpla och slå ned rollpersonerna, med avsikt att ta deras pengar och vapen. Spelledaren kan använda standardmallen för busar (se sidan 31) för alla rånare, överförfriskade sjömän och annat slödder som rollpersonerna stöter ihop med.

Förr eller senare, speciellt om rollpersonerna överger hamnen för de mer städade kvarteren i norr och öster, får rollpersonerna emellertid reda på var Vågskålen ligger, nämligen invid det relativt vackra Jungfrutorget.

Jungfrutorget

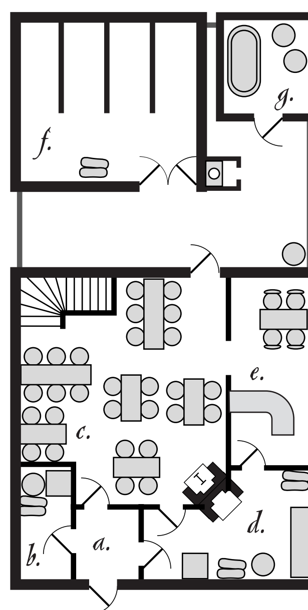
Detta trivsamma och lugna torg ligger i Quillas sydligaste distrikt, även kallat furstekvarteren. I närheten finns furst Bebels eget hus (omgärdat av höga järnstaket och väl bevakat av hundar och skickliga armborstskyttar) och många av de rikaste köpmännen har sina hem här. Torget är belagt med kullersten.

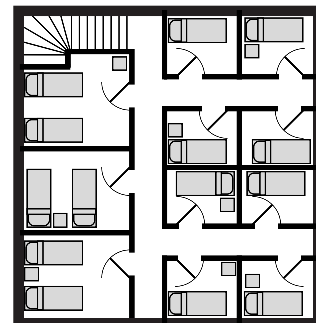
Jungfrutorget har fått sitt namn efter den staty som står rest i torgets mitt. Statyn avbildar en ung kvinna med stolt uppsyn, draperad i tunna slöjor av jargiskt snitt. Med ett mycket svårt (Ob4T6) slag mot Ockultism (svårigheten är lätt (Ob2T6) för västmarkare) kan man få reda på att kvinnan är Västmarks jungfruprofet, den blinda Elektra, som spred den helige Samors lära till Västmark. Elektra tillfångatogs av jargiska korsfarare och fördes till Tibara för att ställas inför valet att antingen tjäna som slavinna eller avrättas. Elektra behöll sin mödom och valde martyrdöden på bålet.

Värdshuset

Bredvid Jungfrutorget, med dörrar ut mot såväl själva torget som Träsnidarnas gata, ligger värdshuset Vågskålen – ett välskött etablissemang som erbjuder mat och sovplatser åt resande. Värdshusets öppettider är från soluppgången till timmarna innan midnatt. Övriga tider är och förblir dörrarna låsta.

Själva värdshuset är ett stort timrat tvåvåningshus med glasade fönster, nattetid skyddade av stängda fönsterluckor. En liten trappa leder upp till en dubbeldörr som dagtid alltid står öppen (utom under de värsta skyfallen eller när vinden ligger på från Svartmalmstorget till). När rollpersonerna stiger in genom dörren möts de genast av värdshusvärden eller någon av serveringsflickorna. De får lämna sina vapen och tunga rustningsdelar i ett sidorum och leds sedan in i salen där de bereds ett bord eller ett bås. Först vid bordet frågar värdshusvärden om rollpersonerna önskar något att äta eller dricka och om de vill ha ett rum för natten. Om rollpersonerna svarar jakande ser värdshusvärden till att skaffa fram det som begärs – notan kommer senare.





a. Förstuga
b. Vapenhus
c. Sal
d. Kök och förråd
e. Skänkstuga
f. Stallbyggnad
g. Badstuga

Måltid eller tjänst	Pris
Enklare måltid (soppa, bröd, ost)	1 thaler
God måltid (stekt krokodil, fasan)	5 thaler
Öl (stop)	1 thaler
Kvasr (stop)	6 thaler
Vin (bägare)	1 thaler
Vin (flaska)	13 thaler
Enkelrum, med frukost (1 natt)	3 thaler
Dubbelrum, med frukost (1 natt)	4 thaler
Bad	1 thaler
Stallplats, med foder (1 dygn)	3 thaler

Tabell DI-8: Prislista på värdshuset Vågskålen.

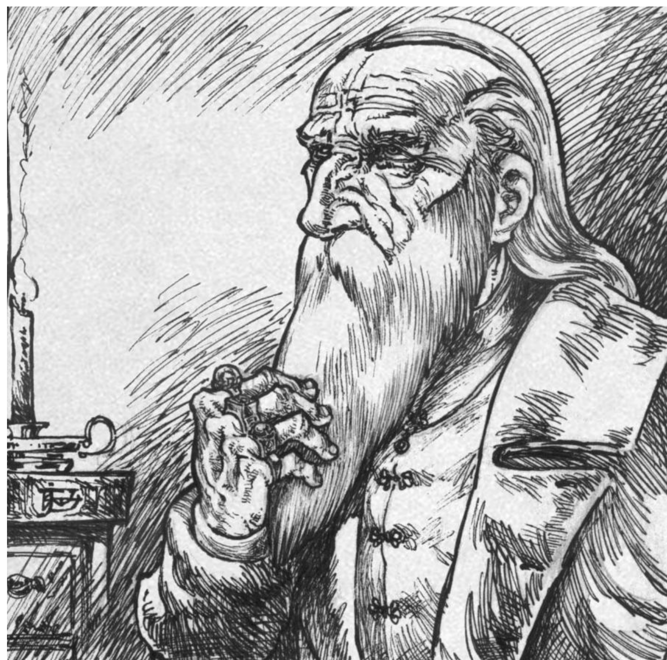
Om rollpersonerna frågar efter herr Kandari kan värdshusvärden låta sända bud efter honom. Värdshusvärden känner den gode herrn som en stamgäst sedan länge.

Herr Kandari

När herr Kandari nås av budet att någon vill träffa honom på Vågskålen kränger han på sig ytterkappan och stegar iväg mot värdshuset. Ca fyrtio minuter efter det att rollpersonerna sänt bud efter den gode borgaren anländer han till värdshuset och visas till rollpersonerna av värdshusvärden.

Herr Kandari är en lång man, nära 190 cm. Han har vitt skägg och rynkigt ansikte. Under ytterkappan, som värdshusvärden hjälper den gamle mannen av med, bär den gode herrn en saffransgul skjorta och jordfärgade byxor. Runt hans hals hänger en tunn silverkedja, och de knotiga fingrarna är så gott som alla prydda med ringar.

Mannen väntar på att rollpersonerna skall stiga upp och hälsa honom, men om inte det händer tar mannen något indignerat till orda. Han presenterar sig som Kandari och undrar i vilket ärende rollpersonerna söker honom. När han övertygats om att rollpersonerna är utsända av uppdragsgivaren (farbror Calvin?) vinkar han till sig värdshusvärden och ber om att få ett bås iordningsställt. Sedan leder han rollpersonerna in i båset och drar för draperierna.



Herr Kandari upprepar mycket av det uppdragsgivaren redan sagt rollpersonerna, men har en del extra information att tillfoga. Följande kan läsas högt för rollpersonerna, efter det att mannen berättat för rollpersonerna om uppdraget:

"Vi vet att templet och skatten existerar." Mannen tar upp vad som ser ut att vara en handritad karta, samt en påse med silvermynt. *"En man som varit där förde med sig en rad föremål, bland annat dessa mynt. Som ni ser är de inga vanliga mynt, utan ytterst gamla sådana. Se på präglingen – otvivelaktigt det gamla Ramora. Dessa mynt, och andra av de föremål som mannen förde med sig, har övertygat oss om att templet verkligen existerar. Mannen hade dessutom sans nog att rita en karta över området, vilket borde hjälpa er att lokalisera platsen när ni väl når Sänkan. Sänkan ja. Det är den plats där templet finns gömt. Exakt var vet vi inte, men kartan torde kunna leda er rätt."* Herr Kandari lämnar över kartan till er. (Kartan finns återgiven på sidan 32.)

Om rollpersonerna frågar om mannen kan herr Kandari berätta att dennes namn är Vitabrek av Vallinge, och att han numera lever gott för de pengar som herr Kandari, genom det sällskap han representerar, betalade mannen för föremålen och kartan. Herr Kandari säger att han knappast tror att Vitabrek kan vara till någon större hjälp, och han vet heller inte var mannen befinner sig. Herr Kandari vet mer än han avslöjar, men vill inte att rollpersonerna skall få höra Vitabreks berättelser om den levande varelse han säger sig ha sett eller åtminstone varseblivit i templets inre. Herr Kandari berättar hellre om de skatter mannen såg:

"Vi är högeligen intresserade av alla skatter och föremål som finns inuti templet; även de som inte ser direkt värdefulla ut vid första anblick. Vi vet inte exakt hur stora skatter templet rymmer, men ett flertal resor kan bli nödvändiga för att bärga allt. Jag föreslår att ni vid denna första resa använder ert sunda förnuft och bär med er det mest värdefulla: juveler, guldföremål och diamanten – mynten kan vänta till senare. Diamanten ja. Vitabrek av Vallinge hävdar att han såg en diamant där inne, stor som ett äpple. Jag har konsulterat de gamla skrifterna och hittat en passage som mycket riktigt talar om en sådan skatt. Det är av högsta vikt att ni får med er diamantäpplet därifrån. Har ni förstått?"

Sedan låter herr Kandari rollpersonerna ställa frågor och hjälper dem svara så gott han kan. Före de skiljs åt betalar han deras rum och måltider i förskott och ger dem en handfull mynt (30 thaler) för att ordna med proviant. Han ber dem sedan besöka honom i hans hem på Myntslagargränd före de ger sig av, där de kommer att få en del viktig utrustning.

Herr Kandari är tämligen sjuklig och hans tal bör då och då avbrytas av hostattacker. Spelledaren kan beskriva hur det, efter en synnerligen svår rossling, börjar rinna blod ur herr Kandaris mungipa. Den gode borgaren skyndar sig att torka bort det med en näsduk.

Tjuvlyssnarna

Bland kortsvärden inne i vapenstugan hänger även ett kraggsvärd. Detta tillhör Krole – en barbar som slagit följe med en missla från Daggbacken. Misslan, som lystrar till namnet Nattros, är en cynisk liten varelse, kvacksalvare till yrket och ohederligheten personifierad. Nattros och Krole sitter i båset intill herr Kandari med sällskap och den nyfikna misslan lyckas till rollpersonernas stora olycka uppsnappa hela samtalet mellan historikern och äventyrarna. Om rollpersonerna av någon anledning inte talar med herr Kandari på värdshuset får spelledaren ordna så att de båda gynnarna hör rollpersonerna samtala sinsemellan vid ett senare tillfälle. Nattros och Kroles medverkan i äventyret kan då behöva ändras en aning. Hur som helst: om Nattros får tillfälle (vilket hon troligtvis får) så tecknar hon ned det herr Kandari säger när han går igenom sin tolkning av kartan med rollpersonerna. Tidigt nästföljande morgon beger sig Nattros med beskyddare iväg norrut längs floden med en stulen pråm. Mer om dessa filurer senare.

Herr Kandaris hus

Herr Kandari bor i ett tvåvåningshus beläget vid Myntslagargränd. Gatan ligger mitt i staden, nära Stora torget. Huset är byggt av sten och har ett brant sluttande skiffertak. På nedervåningen finns, förutom en hall och ett kök där kokerskan huserar, även en matsal och herr Kandaris kontor. Övervåningen rymmer herr Kandaris privata rum, ett sällskapsrum, samt ett antal gästrum. Gästrummen bebos just nu av ett antal vänner till herr Kandari – alla medlemmar av De gamla.

Om rollpersonerna besöker herr Kandari i hemmet tar han emot dem inne på kontoret, dit de visas av Kandaris hushållerska. Mot ena väggen står en bokhylla i trä, fylld med pergamentrullar, högar med papper och en och annan tjock bok. På den motsatta väggen, bakom den gode herrns mahognyskrivbord och ebenholtssmyckade karmstol, hänger ett långsvärd. I ett hörn står en matt blänkande helrustning uppställd, arrangerad med pansarhandskarna vilande över skaftet av en lång tvåbladig yxa. I ett annat hörn står ett skåp som innehåller starka drycker och bredvid detta hänger porträtt av herr Kandaris far och farfar. Här finns även en vacker vas, vilken herr Kandari stolt kan presentera som kostbart alvhantverk. På golvet ligger cirefaliska mattor.

Herr Kandari har samlat på sig en hel del information om diamantäpplet och Sänkan, och när rollpersonerna besöker honom lämnar han över ett papper med anteckningar (se sidan 32, där papperet finns återgivet). Om rollpersonerna själva vill nyttja

herr Kandaris boksamling kommer han muttrande att gå med på detta (ett lyckat slag för Övertala kan eventuellt krävas). Färdigheten Bibliotekskunskap används för att gå igenom skriftsamlingen. Ett lyckat slag innebär att rollpersonerna finner en passage om skatten som herr Kandari själv inte funnit. Ett utdrag av sidan återges på baksidan av den här boken. Räkna med att det tar en hel dag att gå igenom böckerna, men om rollpersonerna använder längre tid kan svårigheten för slaget sänkas.

Vitabrek av Vallinge

Om rollpersonerna frågar runt en del finns det möjlighet att de får höra var Vitabrek av Vallinge håller till, nämligen i ett nyinförskaffat hus på Damar sockerbagares gata. Vitabrek har strött en del pengar runt sig den senaste tiden, så det är inte helt omöjligt att någon värdshusvärd eller serveringsflicka minns honom – om de får lite silver först för att friska upp minnet.

Vitabrek finns i sitt hus dagtid, men är endast anträffbar framåt eftermiddagen. Om morgonen och förmiddagarna sover han ruset av sig (och kan inte väckas) och vid aftonsnåret drar han ut på sina sedvanliga krogrundor. Den före detta jägaren är inte beredd att ställa upp för rollpersonerna gratis. Om de vill höra hans berättelser får de snällt betala för dem, gärna i form av dricka, varpå mannen sveper in sig i sin yttermantel och hänvisar rollpersonerna till närmaste krog. Om rollpersonerna beter sig trevligt och frikostigt kommer Vitabrek att vara dem till lags och svara så sanningsenligt som möjligt på alla deras frågor. Följande är vad Vitabrek vet:

- I Sänkan finns ett dolt tempel som Vitabrek fann av en slump när han förföljde ett bytesdjur. I templets inre ligger en stor skatt gömd. Han har själv sett den och fört delar av den med sig. Stora delar av skatten finns kvar.
- Det finns någon eller något i templet. Vitabrek fick aldrig syn på denne någon, men en olustkänsla ilade efter hans rygg, precis som om han vore iakttagen där han gick. Som jägare säger sig Vitabrek kunna känna sådana saker, precis som en varg kan känna vittringen av ett byte, fast lite tvärtom, om rollpersonerna förstår. Detta är huvudanledningen till varför Vitabrek hade så bråttom därifrån och senare inte ville bege sig till templet igen. (Den andra anledningen är att Vitabrek nu är en relativt rik man och nöjer sig med detta. Vitabreks idé om lycka är att ha råd med sina dagliga ölrundor och en och annan flicka.)
- Vitabrek har behållit en del av skatten för sig själv, närmare bestämt en medaljong. Vitabrek bär den runt halsen och kan ta fram och visa den för rollpersonerna. Han tror att medaljongen ger honom vissa krafter. Vitabrek kan vara villig att sälja medaljongen, men 'utropspriset' är högt: 4.000 thaler.
- Han öppnade tempelportarna med ett underligt utformat dörrvred som han fann i sin ryggsäck. Han har ingen aning om hur det hamnade där. Han har inte kvar föremålet, men å andra sidan lämnade han tempelportarna olåsta när han hastade därifrån med skatterna, så detta borde inte medföra några problem.

Vitabrek kan under inga omständigheter övertalas att följa rollpersonerna till templet (till exempel som vägvisare). Vitabrek har lovat sig själv att aldrig mer färdas till området. Han skulle möjligtvis kunna gå med på att föra rollpersonerna så långt som till Sänkan, men inte ett steg längre. Och hans tjänster är inte gratis: 20 thaler per dag vill han ha, och allt betalat i förskott.

Rykten

På Quillas krogar och värdshus går många rykten om träsken och Sänkan. Om rollpersonerna vill språka med någon kan spelledaren välja eller slå på tabell DI-9.

1T10	Rykte
1	Det finns ingenting att hämta i träsken förutom ond, bråd död. (Mannen kan visa upp en benstump – en krokodil tog benet.) För att inte tala om spindeltrollen…
2	I träsken finns en damm där underssköna kvinnor svalkar sig under soliga dagar. Man skall dock inte låta sig luras av deras lockrop – de är inte vad de ser ut att vara.
3	Det finns gott om tiraker i träsken – inte Marnakh utan barbariska Frakk. De kommer förmodligen från bergen för att söka byte eller ta slavar.
4	Handeln med dvärgarna i Krhun-Renk-Roghan har nått nya rekordhöjder på sistone. Det ryktas om att dvärgarna vill sluta ett avtal med folket i Forsfara och Quilla om att deras delegater skall få sitta med i städernas råd. Man undrar hur tirakerna reagerar, och vad som händer om dvärgakungen får som han vill.
5	Träsken kan vara förrädiska, speciellt när det regnat en längre tid. Virvelströmmar, bottenlös sankmark och giftiga växter är endast några av farorna.
6	Handelsmän på Gröna floden har på sistone härjats av flodpirater. Piraterna låter vanligtvis besättningen på den kapade båten leva, så länge alla värdeföremål lämnas över utan gnäll.
7	Det finns jättespindlar i träsken. När man väl ser dess nät vet man att det redan är för sent, för då finns spindeln förmodligen i närheten, redo att anfalla.
8	Vid Gröna flodens övre lopp finns en plats som kallas Orakelklyftan. Det sägs att det skall finnas en sierska där som vet allting om det förflutna och om det som komma skall.
9	Djupt inne i Träskveden finns ett tempel helgat åt spindelgudinnan. Det viskas att hennes präster kidnappar oskyldiga bönder och fiskare för att offras till Den åttabenta.
10	Det finns mycket riktigt en sänka i norr, belägen i den dalgång som löper mellan Spindeltrollens tvillingtoppar. Sänkans botten består av gungfly och träskmarker som varje klok människa bör undvika. Det ryktas om dvärgaguld och magiska föremål på sänkans botten, men vem vet om det är sant?

Tabell DI-9: Rykten i Quilla.

AVRESAN

Avtalet var att rollpersonerna, innan de gav sig av, skulle besöka herr Kandari i dennes hem på Myntslagargränd. När rollpersonerna anländer möts de inte bara av herr Kandari, utan även av ytterligare fyra män – alla gamla. Deras namn är Teofal, Andres, Ferenc Skrivaren och herr Vorsel av Rampor.

Herr Vorsel av Rampor

Herr Vorsel av Rampor är en riktig ungdom, endast 50 år gammal och en av de gamlas nyaste medlemmar. Han har glest grått skägg, plirande ögon och nästan ständigt ett fåraktigt leende på läpparna. På näsan bär han ett par läsglas. Herrn är magiteoretiker till yrket (en vanlig fras från herr Vorsel är: *"jag är teoretiker, inte praktiker"*) och härstammar från Rampor. Han har kallats till Quilla av herr Kandari för att följa med rollpersonerna mot Sänkan. Herr Vorsel är förmodligen den ende i sällskapet som har fysiken att klara en sådan prövning. Den förra expeditionen, ledd av herr Kandari själv, fick som bekant vända om efter dagar av moskitterror, värkande leder och till sist även ett fatalt ryggskott för den 93-årige Teofal.

Rollpersonerna måste ta med sig herr Vorsel – annat kommer inte på fråga. Herr Vorsel *"besitter kunskaper som ni inte kan vara utan"*. Detta är mest ett svepskäl, ty De gamla vill att någon ser till att rollpersonerna inte lockas av att dra iväg med skatten själva när de hittar den. Herr Vorsel kommer att prata en hel del under resan – om han behandlas med respekt vill säga. Om rollpersonerna är otrevliga eller försöker ignorera honom, sluter han sig och färdas vidare under tystnad. Om herr Vorsel skulle dö eller försvinna under resans gång kommer rollpersonerna att åtminstone misstänkas för mord vid ett eventuellt återvändande till Quilla och De gamla.

Ganska snart kan herr Vorsel komma att bli en belastning för rollpersonerna, med tanke på hans sviktande fysik. Om rollpersonerna har överseende med detta och lyckas hålla teoretikern vid liv så kommer de så småningom att upptäcka den gode mannens fördelar. Han kan till exempel en hel del om historia och ockultism, vilket kan visa sig viktigt längre fram.



Ett sista ord på vägen

Strax innan rollpersonerna ger sig av blir herr Kandari mycket allvarlig. Han gör klart för rollpersonerna att De gamla inte tänker finna sig i att rollpersonerna sviker deras förtroende. *"De gamla finns överallt"*, som herrn säger, *"och vi har resurserna att utkräva hämnd på våra fiender. Jag vill understyrka att vi förväntar oss att ett ingånget avtal hålls. Både för vår och för er skull."*

Det är förstås inte helt otänkbart att rollpersonerna, trots sina band till uppdragsgivaren, väljer att svika De gamla för att själva ge sig iväg efter skatten. I sådana fall kommer De gamla att se sig om efter nya expeditionsmedlemmar. Den expedition som sänds iväg två dagar efter rollpersonernas avfärd består till stora delar av slödder, hopsamlade från Quillas hamndistrikt och ledda av den ökände skrävlaren och påstådde drakdräparen Dralg Tiraken. Förr eller senare kommer de två expeditionerna att drabba samman och då ligger rollpersonerna risigt till. Men allt detta endast om rollpersonerna sviker.

Rutten

Den bästa vägen mot Sänkan torde vara uppströms Gröna floden, ungefär två dagar. Vid flodens östra strand finns en biflod som ändar i ett kolarläger, förklarar herr Vorsel, där man kan lägga till. Sedan måste färden gå österut, genom Mellersta skogens träskmarker, mot bergen. Detta blir förmodligen den svåraste delen av resan, menar Vorsel, eftersom markerna är sanka och dessutom farliga att vistas i. Så snart man tagit sig genom träsken kan man emellertid sikta in sig på det riktmärke som Spindeltrollens tvillingtoppar utgör. Mellan dessa toppar finns en dalgång där Sänkan är belägen. Väl framme vid Sänkan måste man lita till den karta som ritades av Vitabrek.

Flodbåten

Herr Kandari har hyrt en flodbåt som rollpersonerna kan använda för att ta sig den första sträckan upp till kolarnas läger. Båten ligger förtöjd ca en halvtimmes färd norrut från staden, vid ett litet fiskeläge som heter Laxhundra.

Den stora flodbåten mäter 12 meter och har en latinriggad mast. I aktern finns en kombinerad hytt och kabyss, inredd med ett skåp, ett bord och tre stolar. I ett hörn finns kokmöjligheter. Röken leds ut genom ett rökgaller i taket. Under midskepps finns ett lastutrymme med lågt tak och längst fram i förpiken finns ett förrådsutrymme som innehåller 20 meter tross, ett rostigt ankare, en stor bit segelduk, en tom spannmålssäck och ett par råttor som snabbt kilar iväg när någon kommer in. Båten seglar som snabbast 1 knop uppströms och 2 knop medströms, förstås modifierat beroende på hur vinden blåser.

Till sist, målat på flodbåtens ena sida nära fören med röd färg, finns båtens namn: Merflickan.

GRÖNA FLODEN & TRÄSKEN

Strax norr om Quilla ligger ett litet fiskeläge kallat Laxhundra. Byn har ca 150 invånare, varav de flesta livnär sig på jakt eller fiske. I en provisorisk hamn ligger ett antal fiskebåtar, men även flodbåten Merflickan. Ett kort samtal med fiskaren Tors är allt som behövs för att övertyga fiskarna om att båtens rättmätiga 'ägare' har kommit för att bruka den.

Händelser på floden

Båtresan uppströms floden från Laxhundra till kolarnas läger är beräknad att ta cirka fyra dagar. (Samma rutt tar ungefär två dagar medströms.) Om natten måste båten förtöjas, ty att färdas på floden nattetid kan vara mycket farligt.

Nedan finns ett antal händelser att krydda resan med. Spelledaren bör välja ut en eller ett par av dessa händelser – för många händelser blir lätt orealistiskt och i längden tråkigt. Det finns emellertid stor chans att rollpersonerna tvingas färdas upp och ned längs floden ett antal gånger innan äventyret är slut, så förr eller senare bör spelledaren få användning av alla händelserna.

Flodmånglarna: En låg flodbåt styr upp mot rollpersonernas farkost. Vid relingen står ett antal skabbigt klädda personer, till synes småhandlare, och på däck står en del av deras last uppställd. De ropar ohoj och erbjuder sig sälja rollpersonerna mat, hantverk, lätta vapen och pilar med mera. Mycket av varorna är av låg kvalitet, och månglarna kommer att göra sitt bästa för att skinna rollpersonerna. Månglarna har en riktigt speciell vara: en liten tirakflicka som de funnit och som de nu säljer för 250 thaler. Flickan ligger bunden under däck. Om hon skulle återbördas till sin rätta stam skulle rollpersonerna förmodligen kunna vinna tirakernas vänskap och få en möjlig allierad. Läs mer om träskets tiraker på sidan 19.

En båt i nöd: En handelspråm håller på att sjunka och kaptenen ropar ut kommandon till höger och vänster. Pråmen har lyckats ränna upp på ett par vassa stenar invid flodkanten och tar in vatten. Nära pråmen har krokodiler samlats för att försöka snappa åt sig någon sjöman. Totalt rör det sig om 1T6+4 sjömän och minst lika många krokodiler. Om rollpersonerna hjälper till att rädda sjömännen, eller ännu bättre: hjälper till att rädda lasten (60 tunnor med tjära), kommer kaptenen att löna dem väl. Kaptenen och hans män kan bland annat berätta historier och rykten om träsket.

Flodpiraterna: En låg, snabbgående pråm förföljer rollpersonernas farkost en kort bit och går sedan upp jämsides för att borda. Om rollpersonerna gör motstånd anfaller piraterna. Den som ger sig utan strid skonas, men alla andra försöker piraterna hugga ned eller vräka överbord. Piraterna försöker sedan lägga beslag på alla värdeföremål, inklusive alla vapen av god kvalitet. Piraterna är ungefär lika många till antalet som rollpersonerna. De strider så länge de tror sig ha en chans att vinna – om de börjar dö som flugor kommer de så snabbt som möjligt att försöka ta sig tillbaka till sin pråm för att fly.

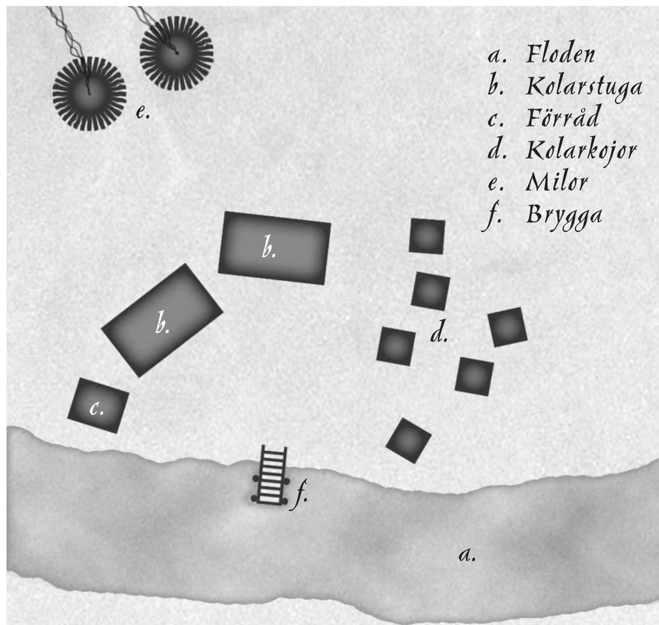
Spökbåten: Sent en kväll styr en flodbåt upp jämsides med rollpersonernas farkost. Det syns inga människor ombord och seglet hänger vindstilla, oavsett hur mycket det blåser. Om rollpersonerna går ombord på båten kommer de att finna en osalig ande under däck. Om rollpersonerna övervinner sin rädsla och talar till den ger anden rollpersonerna anvisningar om den plats där den drunknade. Om rollpersonerna bärgar den uppsvällda drunknade kroppen (vid pass två kilometer uppströms, skyddad från krokodiler på grund av sitt läge bakom en sten och en trädstam) och ser till att den tas om hand av den samoriska lärans präster kommer den osalige anden att uppbåda sina sista jordiska krafter till att avslöja var hans arv finns gömt; en mindre silverskatt (värd runt 500 thaler) som stoppats undan i ett ihåligt träd strax norr om Laxhundra. Om spelledaren vill förlänga scenariot kan rollpersonerna istället för skatten få finna en karta i ett vattentätt pergament som kan leda dem ut på en större färd. Tänk dock på att De gamlas uppdrag hastar och kräver rollpersonernas fulla uppmärksamhet för en tid framöver.

Drömmen: En natt härjas en av rollpersonerna (den med högst Tur) av svåra mardrömmar. Han jagas genom en mörk gång av ett osynligt väsen, någonting ondskefullt som vill honom död. En gammal kvinnas skratt ekar mellan de fuktiga, stinkande väggarna. Rollpersonen springer för sitt liv, springer tills hjärtat hotar brista av ansträngningen när mörkret slutligen bryts och han snubblar ut i ett grottrum som lyses upp av tre stora fyrfat. Vid den bortre väggen sitter en man kedjad. Han har en stolt men samtidigt uppgiven uppsyn, som om elden som en gång brunnit i hans hjärta falnat och nu endast något litet fortfarande speglas i hans yttre. Han är klädd i karmosinrött, och kläderna ser ut att härstamma från en svunnen tid. Han formar ett ord med sina läppar, men innan rollpersonen hinner uppfatta ordet uppenbarar sig en skräckinjagande varelse i hans väg och kastar rollpersonen till marken. Den tycks dyka upp ur tomma intet. Varelsen har ett lejons underkropp och en människas överkropp men med vingar. I höger hand håller varelsen ett blåskimrande svärd och i den andra en tärning. Den spänner sina brinnande ögon i rollpersonen och talar: *"Jag är Ödets tjänare! Är du värdig att tjäna mig, o dödlige?"* Om rollpersonen svarar jakande får denne tärningen ur tjänarens hand. Sedan vaknar han – utan tärning). Denna rollperson får 1T6 Ödespoäng (se Spelledarens guide (Eon III), sidan 178), som resultat av välsignelsen. Om rollpersonen inte visar underkastelse vrålar varelsen: *"Maliks tjänare är du, för ödets svärd skall du blöda"*, och sedan anfaller den rollpersonen och slaktar honom i drömmen. När rollpersonen vaknar upp kommer han att ha tre nivåer svårare (+Ob3T6) på alla slag mot Tur under resten av äventyret.

Expeditionens första delmål

Cirka fyra dagars båtfärd norrut från Quilla och ungefär två timmars färd efter den lilla bifloden, ligger kolarnas läger. Redan på håll syns stora, svarta rökpelare slingra sig mot himlen. När båten kommer närmre kan man se en brygga skjuta ut i floden på den norra banken.

Själva lägret är uppbyggt runt ett antal byggnader (se kartan på sidan 18), och i bakgrunden syns ett tiotal stora svarta kolmilor spy ut sin svarta rök. Under provisoriska regnskydd av segel-



duk ligger stora högar med träkol. Kolarlägret är en viktig producent av kol, och den som hindrar produktionen lär få handelshuset Drakes vrede över sig.

a. Kolarstuga. En timrad långstuga, spartanskt inredd med britsar, bord, palliknande stolar, en vedkista och en eldstad med tillhörande kittel. Stugan har, förutom en hall, ett enda stort rum.

b. Kolarstuga. En timrad långstuga med hall och tre rum. Rummen bebos av högste förmannen Sote och två av dennes underhuggare. Rummen är torftigt inredda med enkla bäddar, varsin snickrad kista, ett lågt bord och en del personliga tillhörigheter. **SL**: Här finns bland annat förmännens pengar och lönekassan, totalt 520 silver i blandade valörer, framförallt thaler.

c. Förråd. Liten förbommad förrådsstuga. Inuti finns tre kaggar med lampolja, fem tunnor med tjära, ett tiotal ved- och handyxor, lika många sågar, fyra spadar, sju långa järnkrattor, en hel del verktyg, ett lätt armborst och nio lod.

d. Kolarkoja. En typisk koja som utgör bostad för en kolare med familj. Totalt 1T6+1 människor, unga som gamla, finns i hushållet. Barnen och kvinnorna arbetar främst med tvätt och kokning, men även med mjölkning av de få kor som finns vid lägret.

Högste förmannen vid kolarlägret är Sote – en lång, senig karl med slokmustascher och kort välskuret skägg. Förmannen hälsar rollpersonerna med: *"Det var värst vilket rännande det var här."* Denna kryptiska hälsningsfras syftar på de myckna besök lägret fått av främlingar på sista tiden. För en kväll sedan (eller några, beroende på hur lång tid rollpersonerna tillbringade i Quilla) anlände en missla i sällskap med en lång och reslig man – skicklig armbrytare förresten – och för bara någon dag sedan övernattade en riddare av något slag i timmerstugan. Alla färdades in mot träsken till.

Sote kan gå med på att låta rollpersonerna övernatta i kolarlägret om de så önskar, men vill förstås ha några slantar för besväret. Sote och de andra kolarna byter gärna information om träsken i utbyte mot vad dricka rollpersonerna än har med sig.

Om kvällen kan rollpersonerna utmana kolarna på kortspel eller tärning, bryta arm eller byta historier. Kolarna har samma data som typiska busar (se sidan 31), med den skillnaden att de även behärskar färdigheten Yxa 10 och hantverksfärdigheten Kolare 12, men saknar färdigheterna Låsdyrkning och Skumraskaffärer. Allt är upplagt för en trevlig kväll i kolarkojan.

Om rollpersonerna övernattar hos kolarna får de ett brutalt uppvaknande morgonen efter. Grim, den störste, fulaste och svartmuskigaste av alla kolarna kastar en hink vatten över en av rollpersonerna och sliter upp honom ur bädden. Om rollpersonen gör motstånd börjar han puckla på honom med sparkar, skallningar och slag. Efter ett par rundor går kolare (och rollpersoner?) mellan och särar de stridande åt. I hårda ordalag far Grim då ut mot rollpersonen och anklagar honom för att ha stulit en börs under natten. Stämningen är mycket otrevlig, och om rollpersonerna drar blankt eller visar andra 'tecken på skuld' lär full strid utbryta. Varje gång en kolare dräps eller skadas svårt skall spelledaren slå ett slag mot Sotes Ledarskap. Om slaget lyckas får Sote sina mannar att backa undan och ge rollpersonerna fri lejd ned mot båten – Sote vill inte ha mer blodspillan.

Tvisten kan också lösas mer smidigt, genom att rollpersonerna lyckas övertyga kolarna om sin oskuld (här måste det till lyckade slag mot PER och Övertala och/eller en god portion bra rollspel) eller till och med erkänner ett brott de inte begått och betalar tillbaka det stulna med råge. Det krävs nog åtminstone 50 thaler för att den bestulne skall bli nöjd och ännu mer för sveda och värk om rollpersonerna lyckats skada någon kolare.

Skyldig till stölden är misslan Nattros, som övernattade i stugan tillsammans med Krole en eller ett par kvällar innan rollpersonernas ankomst. Grim kontrollerade aldrig sin börs förrän nu, och därför riktas hans ilska främst mot rollpersonerna.

Träskmarkerna

För att nå dalgången och Sänkan måste rollpersonerna forcera Träskveden. Västmarks stinkande träsk och sumpskogar finns detaljerat beskrivna på sidan 8. Spelledaren slår i vanlig ordning slag på tabell DI-1 för att bestämma eventuella slumpmöten.

Från kolarnas läger går en gammal kärrväg in genom träskmarkerna. Sote tror att stigen skall vara möjlig att följa ända upp till bergen, men helt säker är han inte. Rollpersonerna kan få höra ett och annat om träsken, och kolarna varnar dem för att lämna vägen. Kärrvägen ringlar sig mellan Träskvedens knotiga träd. Vid sidan om vägen finns vidsträckta sankmarker och illaluktande pölar med dyigt vatten, men ibland även vad som ser ut att vara fast mark.

Vid tre tillfällen försvinner kärrvägen i tät terräng eller gungfly. Vid dessa tillfällen måste man lyckas med ett lätt (Ob2T6) slag mot Spåra för att återfinna vägen. Ett misslyckat slag innebär att man antar att vägen faktiskt tagit slut, och man måste då bestämma om man vill vända åter eller fortsätta. Om man väljer det sistnämnda, se rutan 'Att lämna vägarna'. En snäll spelledare kan låta rollpersonerna återfinna vägen av en slump efter 1T6 timmars färd genom träsken. Kärrvägen delar sig också tydligt på två ställen (se kartan på sidan 4). Den första mindre vägen, som leder söderut, mynnar så småningom vid Dimslöjornas sjö där spindelkulten huserar. Spindelkulten och dess bosättning beskrivs på sidan 25. Den andra vägen, som inte är större än en

bred stig, leder norrut mot dalgången mellan Spindeltrollens tvillingtoppar. Om man väljer att fortsätta rakt fram (efter kärrvägen) kommer man så småningom fram till den övergivna jordklöverplantagen. Observera att växtligheten är tät vid denna korsning, och att man inte kan se tvillingtopparna i norr.

Den övergivna jordklöverplantagen

Kärrvägen ändar i vidsträckta öppna fält, översvämmade av dyvatten eller vildvuxna och snåriga. Under snåren kan man finna stora mängder röd jordklöver (se Spelledarens guide (Eon III), sidan 92), men även horder av svarta igelmaskar som lystet sätter i sig av de blodåterbildande örterna. Mellan fälten finns ett antal delvis raserade och förfallna hus, alla uppförda på pålar som står nedsänkta i den leriga marken. Inuti husen finns fortfarande en del verktyg (skäror, spadar, tunnor) och förnödenheter (ej mat dock) som kan komma rollpersonerna till användning. I ett av husen finns ett stort träskgetingbo (se resultat 6 i tabell DI-9), men surret från getingarna bör varna rollpersonerna innan de hinner stiga in och få dem att tänka om. Hur som helst utgör dessa övergivna hus en utmärkt lägerplats, då de erbjuder rollpersonerna tak över huvudet.

Spelledaren kan krydda en eventuell övernattning med otäcka läten utifrån träsket, tät spöklik dimma eller kanske ett nattligt anfall från ett listigt spindeltroll eller jagande frakktiraker.

Träskets tiraker

Sedan snart ett år tillbaka har en stam Frakktiraker tagit träsken och skogarna som sina jaktmarker. Just uppgår stammens tal till arton personer: trokkan Thamerka ('storhjälm'), en binderakk, en ung schaman och femton jägare och krigare. Utöver dessa hålls även fyra slavar – alla gûrder. Om resan hittills varit för händelselös kan spelledaren låta rollpersonerna stöta ihop med jagande tiraker eller finna deras läger.

På Neogames hemsida (www.neogames.se) finns en beskrivning av hur detta läger kan se ut. Beskrivningen, som är gratis att ladda ned, innehåller även en intressant spelledarperson som kan komma att bli rollpersonernas följeslagare.

Att lämna vägarna

Om rollpersonerna, frivilligt eller inte, väljer att lämna kärrvägen eller stigarna, ligger de illa till. Västmarks träsk är oförlåtande och endast de skickligaste och uthålligaste kan räkna med att komma levande därifrån.

För det första sjunker rollpersonernas restakt markant. Använd reglerna för resor i Spelledarens guide (Eon III) på sidan 76 och framåt. Räkna med att svårigheten för Marsch är svår (Ob4T6) i de sanka och stinkande träsken. Det kan också bli svårt att hitta då det ena knotiga, mossbevuxna trädet är det andra likt.

För det andra lär rollpersonerna konfronteras med en väldigt skiftande och farlig terräng. Förutom de vanliga slagen på mötestabellen (Di-1) skall man varannan timme (på resande fot) göra ett slag på tabell DI-10.

1T10	Händelse
1	Öppet vatten. Rollpersonerna måste ta en omväg på 1T6 kilometer eller simma.
2	Gungfly. Rollpersonerna måste vid tre tillfällen lyckas med slag mot Hoppa eller ta en omväg på 1T6 kilometer runt gungflyn. Misslyckade Hoppa-slag leder till att rollpersonen hamnar under vatten. Använd reglerna för drunkning på sidan 67 i Spelledarens guide (Eon III).
3	Oändligt tät vegetation. Rollpersonerna måste gå tillbaka 1T6 kilometer och sedan välja en annan färdriktning.
4	Bottenlös dy. Slå SYN för att upptäcka faran, annars sjunker rollpersonen. Använd reglerna för drunkning i regelboken. Det krävs ett svårt (Ob4T6) slag mot STY för att dra upp rollpersonen (en nivå enklare per person som hjälper till – slå mot den starkastes STY).
5	Mycket hala stenar. Att ta sig över partiet med hala stenar kräver ett eller flera slag mot RÖR eller annan lämplig färdighet. Ett dopp i kärrvattnet är straffet för den som misslyckas.
6	Träskgetingbo. En svärm getingar anfaller rollpersonerna. Den som inte tar skydd i vattnet eller på annat sätt (magi?) lyckas göra sig av med getingarna får Ob1T6 i Trauma och Ob3T6 i Smärta till följd av den aggressiva svärmen.
7	Omtöcknande sumpgas. Rollpersonerna får Ob1T6 i långtidsutmattning (ett lyckat TÅL-slag halverar verkan).
8	Stickande sumpgas. Rollpersonerna får Ob1T6 Smärta (ett lyckat TÅL-slag halverar verkan).
9	Giftig sumpgas. Rollpersonerna tar Ob1T6 Trauma i skada (ett lyckat TÅL-slag halverar skadan).
10	Köttätande klängväxter attackerar. Se data på sidan 32.

Tabell DI-10: Händelser i träsken, bortom vägarna.

Ut ur träsken

När rollpersonerna bryter igenom Träskvedens skogsbryn i norr möts de av synen av de stora bergen. I norr finns två speciellt höga berg: Spindeltrollens tvillingtoppar. Mellan dessa båda berg skär en dalgång en djup skåra i de annars så massiva bergen. Stigen leder upp mot denna dalgång.

Dalgången

Skogen växer väldigt gles i backarna upp mot dalgångens mynning. Här och var rinner små porlande bäckar ned från topparna i norr, ner mot träsken. Vattnet är gott och friskt, liksom luften. Spelledaren bör göra klart för spelarna vilken befrielse rollpersonerna känner när de lämnar de dyiga, förpestade träsken och istället kan andas frisk bergsluft.

När rollpersonerna rör sig upp mot det första krönet, alldeles där de båda bergssidorna bildar dalgångens mynning, skall spelledaren slå dolda lätta (Ob2T6) slag mot rollpersonernas SYN.

De som lyckas upptäcker hur några varelser ligger på lur bakom ett par stenblock en bit upp längs ena bergssidan. De gömda är tre spindeltroll som hört rollpersonerna närma sig. Om spindeltrollen tycker sig ha en chans anfaller de – först genom att välta stenar över rollpersonerna, och sedan genom att kasta sig ned från bergssidan och försöka slita sina offer till marken. Om spindeltrollen möter hårt motstånd flyr de för att terrorisera rollpersonerna senare nere i Sänkan.

Stigen löper längs den västra bergssidan. Längre ned, i dalgångens botten, flyter floden Geler i en strid ström söderut. Floden ser inte ut att vara farbar, vare sig med båt eller kanot. Stigen är bred och branten ned mot floden inte särskilt stupande – det är med andra ord inte särskilt farligt att ramla utför bergssidan, men man bör akta sig för att tumla ända ned till floden. Den strida floden är svårsimmad (Ob4T6). Branten är uppsprucken i små fjällbäckar som ibland även korsar stigen. Bäckarna mynnar i floder Geler. När det regnat mycket kan bäckarna svämma över och bli svåra att passera, särskilt om man har mycket packning.

Dalgången sträcker sig ungefär fyra mil in i bergen, svagt sluttande uppåt. När rollpersonerna så färdas över ett krön kan de blicka ned i en djup klyfta. Stigen delar sig – de breda stigen fortsätter upp mot bergen (efter ytterligare två mil slutar stigen abrupt, någon kilometer under snögränsen) medan en något smalare och brantare stig leder nedåt mot klyftan. Över klyftan ligger en gråblå dimma. Stigen ringlar nedåt någon kilometer innan den slutar i klyftans mynning. Dimman blir hela tiden tjockare och rollpersonerna sveps in i fukt och väta. Trots dimman kan man ana en stor, rund formation nere i klyftan – Sänkan! Om Vitabrek följt med rollpersonerna som vägvisare tackar han för sig. Han kan inte övertalas att vänta på rollpersonerna, än mindre följa med ner i Sänkan.

Sänkans väggar

Sänkans väggar är mycket branta. Av de stigar som en gång funnits här finns inte mycket kvar – det mesta ser ut att ha blivit bortspolat av tunga skyfall. Det mest naturliga sättet att ta sig ned i Sänkan och dimman är att klättra. Här och var finns klängväxter, rötter och rankor som man kan ta tag i för att sakta men säkert arbeta sig nedåt, vilket gör väggen lättklättrad (Ob2T6) de branta väggarna till trots. Sänkan är otroligt djup – hela 200 meter. Man ser aldrig botten förrän man i princip redan är nere, vilket kan ge ohyggliga olustkänslor. Lägg därtill att vissa av klängväxterna som finns på Sänkans sidor är köttätande (se data på sidan 32).

Det behövs totalt åtta lyckade slag mot Klättra innan man är nere på Sänkans botten (och lika många när man vill klättra upp igen). Använd reglerna för klättring på sidan 112 i Spelarens bok (Eon III). Om någon skulle falla bör denne ges en eller ett par chanser att få fatt i en utstickande trädgen eller ranka. Ett slag mot RÖR klarar biffen.

Det finns en alternativ väg ned i Sänkan. Den norra väggen (ej synlig från stigen) har delvis rasat ned och bildar nu en brant kana ned mot den dimhöljda botten. En dristig person kan helt enkelt kasta sig ned längs den hala och slippriga branten och få en hissnande åktur ned i det okända. Efter 200 meters fasansfull rutchfärd slutar resan i en djup damm på sänkans botten. En fallskada på Ob1T6 på ett träffområde (någonstans kring rumpan?) bör utdelas till följd av de vådliga omständigheterna. Givetvis finns alltid möjligheten att låta någon oförsiktig rollperson hitta denna alternativa väg av misstag. De andra rollpersonerna kan då höra hans skrik när han försvinner ned i djupet.

Sänkans botten

Över Sänkans botten vilar en tät dimma. Om solen lyser ovanför syns denna bara som ett svagt sken genom det tjocka diset. Marken består av våt, mossig mark, men med berggrund under. Det är svårt att orientera sig här nere, men om rollpersonerna söker igenom närområdet kommer de, mellan enstaka träd och skarpa klippblock, att finna en två meter hög, spetsig monolit. Stenstoden är uthuggen ur ett enda blekgrönt stenblock. Om man undersöker den närmare finner man små skrifttecken nära basen, skrivna på ett sedan länge utdött språk (ramorianskt tungomål). Tecknen kan inte tydas.

Med hjälp av Vitabreks karta (eller oraklets spådom) kan rollpersonerna nu lokalisera templet. 250 meter rakt norrut från monoliten finns ytterligare en monolit. Denna ser precis likadan ut som den första, men tycks betydligt ljusare i färgen – nästan genomskinlig. Monoliten är magisk och kommer att väcka templets tjänare så snart någon sätter sin fot i Sänkan. Ytterligare cirka 125 meter norrut finns en smal ström som flyter från en underjordisk källa i Sänkans vägg (ett vattenfall porlar ut ur bergssidan ungefär en kilometer längre österut) och över det rinnande vattendraget finns en portal i samma gröna sten som monoliterna. I portalen finns uthuggna bilder av vad som ser ut att vara ormar, drakar och andra vidunder, alla slingrande runt varandra bildandes en komplex men vacker ornamentering. De uthuggna bilderna är onaturligt välbevarade med tanke på var portalen står. Omkring 200 meter nedströms vattendraget finns portarna till det gamla templet.

Om rollpersonerna inte gjorde sig av med spindeltrollen som låg i bakhåll uppe i dalgångens mynning har dessa smugit efter rollpersonerna och med stor vighet tagit sig ned i Sänkan. De kommer att attackera rollpersonerna vid bästa tillfälle, men fly om de finner sig övermannade. Det troligaste tillfället för en attack är nattetid, under någon av de senare vakterna, eller när rollpersonerna skall klättra upp ur Sänkan.

Templet

Vattendraget delar sig i två delar, vilka flyter in i vad som ser ut att vara kanaler runt en låg stenbyggnad. Kanalerna omringar byggnaden men tycks inte leda någonvart. Vattnet försvinner genom en dold avtappningsbrunn i botten av en av kanalerna. Brunnen leder till en underjordisk, vattenfylld gång som mynnar i en stor damm ungefär 50 meter söder om templet. Om en av rollpersonerna misslyckas med ett lätt (Ob2T6) Tur-slag så har 1T6/2 krokodiler sökt sig till dammen för att finna byte.

Stenbyggnadens tak är övervuxet av mossa, och det är inga problem att klättra upp på taket tack vare alla de slingerväxter som slagit rot på och kring templet. Den enda synliga ingången är ett par bastanta portar av brons, ärgade och till synes förfallna. Portarna går dock inte att rubba, vare sig med råstyrka eller med magi. Trots sitt förfallna yttre är templet skyddat av mycket stark magi. Portarna har inga nyckelhål, däremot finns en fördjupning mitt mellan dörrarna i form av en triangel.

Det enda sättet att smidigt öppna tempelportarna är med den nyckel som en gång tillhörde templets överstepräst. Vitabrek lämnade kvar nyckeln när han flydde templet med de skatter han funnit. När spindelkultens ledarinna i en mardrömslik vision fick reda på att templet öppnats gav hon order till sina kultister att färdas till templet, försegla dörrarna och återvända med nyckeln. Detta var precis vad som hände. Nyckeln finns nu i säkert förvar i spindelkultens tempel, av anledningar som skall avslöjas senare.

Rollpersonerna kommer kanske att försöka öppna templets portar med hjälp av våld, eller försöka slå hål i tak eller väggar för att ta sig in. Detta är en mycket tidsödande process, kräver verktyg (som lätt går sönder om de används i syftena ovan) och leder enbart till att rollpersonerna konfronteras med nästa dörr, och nästa (se beskrivningen av templet på sidan 27). Dessutom kommer de att ansättas av allehanda ohyggligheter (krokodiler, spindeltroll och så vidare) och snart få dåligt om proviant. Med andra ord: som spelledare bör man försöka få rollpersonerna att inse att de gör klokast i ge sig av för att försöka finna en nyckel till templet istället för att banka sina huvuden blodiga i ett futilt försök att ta sig in med våld. De bästa är förstås om rollpersonerna kommer på detta själva, utan att behöva ledas alltför mycket i sitt beslut.

Nattros och Krole

Vid templet (eller om rollpersonerna tagit mycket god tid på sig: vid Sänkans kant) har Nattros och Krole slagit upp ett temporärt läger. De inser att de inte kan ta sig in i templet på egen hand och har därför beslutat sig för att vänta in rollpersonerna.

Nattros är en dryg meter lång och har mörkbrunt hår, med rödlätta inslag. Hon är typiskt misslesöt och bär en väska med läkeörter och diverse redskap. (En bild på Nattros finns på sidan 29.) Krole är nästan 210 cm lång och har brunt långt hår



och skägg. Han har nära till skrattet: ett bullrande godmodigt gnägg. Krole är inte världens mest snabbtänkte, men fullständigt lojal mot sin lilla skyddsling.

Nattros vill göra sig 'vän' med rollpersonerna, och erbjuder dem hennes och Kroles hjälp. Hon säger sig ha hört ett rykte om det glömda templet och på egen hand funnit dess läge. Hon ljuger lagom mycket om Kroles fantastiska styrka och sina egna färdigheter i läkekonst. Om rollpersonerna vägrar slå följe kommer de båda filurerna att hålla sig i närheten av rollpersonerna för att utröna om de har framgång i sitt sökande. Nattros och Kroles plan är att utnyttja rollpersonerna, för att sedan använda sig av en osynlighetsring som Nattros stulit av trollkarlen Belkor Gulik (det är en lååång historia) och dra rollpersonerna vid näsan.

JAKTEN PÅ NYCKELN

Nu när templet lokaliserats märker rollpersonerna att de förmodligen behöver någon form av nyckel för att komma vidare. Jakten på nyckeln kan gå åt olika håll beroende på hur rollpersonerna resonerar. Troligt är att rollpersonerna ger sig av till Orakelklyftan för att konsultera Hon som ser allt, eller att de återvänder till Quilla för att konsultera De gamla.

Och nu då?

Viss frustration kommer onekligen att sprida sig bland rollpersonerna när de märker att de inte kan ta sig in i templet. Tre alternativ är mer troliga än andra:

1. Rollpersonerna återvänder till Quilla för att rapportera till De gamla eller tala med Vitabrek.
2. Rollpersonerna besöker oraklet (enbart om de hört ryktas om henne).
3. Rollpersonerna ger upp.

Spelledaren bör vara beredd på att rollpersonerna kan handla annorlunda. På sidan 206 i Spelledarens guide (Eon III) finns gott om tips hur man kan omärkligt kan 'rädda' ett äventyr.

Tillbaka till Quilla

De gamla blir modstulna när de får höra om det stängda templet, men erbjuder genast rollpersonerna ytterligare betalning (ett antal thaler om dagen) om de vill fortsätta stå till De gamlas tjänst. Några dagar förflyter när rollpersonerna antingen kan vila upp sig eller hjälpa till med efterforskningar. Sedan kontaktas de återigen av herr Kandari som nu vill att rollpersonerna skall färdas till en plats som heter Orakelklyftan. Medan De gamla fortsätter sina undersökningar i de gamla skrifterna skall rollpersonerna besöka ett orakel och höra vad hon vet om den försvunna nyckeln. De gamla är skeptiska huruvida detta besök verkligen kommer att ge något vettigt, men istället för att ha rollpersonerna drällande i Quilla (detta gäller speciellt om rollpersonerna fördrivit tiden med att slå runt på stadens krogar) så

tycker man att de lika gärna kan göra lite nytta för all den lön de har fått. Ett par kvällar på Quillas krogar kan också ge rollpersonerna ryktet om oraklet, dock ur opålitliga män och kvinnors munnar. Jägaren Vitabrek kan inget mer säga än det som finns beskrivet på sidan 15.

Rykten om oraklet

Vid Gröna flodens övre lopp finns en plats som kallas Orakelklyftan. Ryktena säger att det skall finnas en sierska där som vet allting om det förflutna och om det som komma skall. Herr Vorsel har hört ryktena och kan i ren desperation föreslå ett besök hos henne. Detta är emellertid något han helst undviker – Herr Vorsel tror mest att oraklet är en saga, även om många återvänt från hennes boning med fantastiska historier att berätta och vissa med ödesdigra spådomar i bagaget.

Om rollpersonerna ger upp

Om spelledaren märker att rollpersonerna kört fast så till den milda grad att de inte finner det lönt att fortsätta sökandet bör spelledaren plocka fram sitt trumfkort – Västmarks mest ökända spindelkult. Spindelkulten har haft ögonen på rollpersonerna sedan deras nedstigning i Sänkan (via Eivinas kula, se sidan 25), och i ett obevakat ögonblick omringas rollpersonernas nattläger (i vildmarken eller på ett värdshus) av maskerade kultister. Kvinnorna bär svarta huvor med hål för ögonen och är iklädda svarta mantlar med underliga vita mönster. Ett slag mot Djurlära kan avslöja att dessa mönster är typiska spindelteckningar, till exempel kors och symmetriska fläckmönster. En av kultisterna har en ring med vilken hon kan kontrollera en rödänkespindel. Rödänkespindelns gift är djupt sövande. Om kultisterna är diskreta, vilket de anstränger sig för att vara, kommer denna enda rödänkespindel att kunna slå ut hela gruppen av rollpersoner. Om rollpersonerna skulle upptäcka faran kommer kultisterna, beväpnade med fångstnät och dolkar insmetade med rödänkegift, att göra sitt bästa för att övermanna dem. Kultisterna försöker ta rollpersonerna levande till sin högborg i träsken, där de kastas i fängelsehålan. Se 'I kultisternas klor' på sidan 26.

Även om kultisterna misslyckas med att fånga in rollpersonerna så bör detta intermezzo ha tjänat spelledarens syfte – att ge rollpersonerna ett nytt spår att börja nysta i.

Rödänkegift

Rödänkegift är ett snabbverkande sömnmedel som stryks på skarpa vapen. Så litet som en rispa i offrets hud, vilket låter en knivsudd av saften komma i kontakt med blodomloppet, innebär ofta att benen viker sig under offret och sedan sover offret en djup sömn. Den klarvita saften ger +Ob6T6 poäng Långtidsutmattning vid fyra tillfällen med en rundas mellanrum. Effekten kan halveras vid ett lyckat TÅL-slag. Om man påverkats av rödänkegift måste man slå ett slag mot TÅL en gång varje runda (i fyra rundor) med svårighet från utmattningskolumnen. Om slaget misslyckas eller fumlas faller man i djup sömn i Ob1T6+3 timmar.

Vägen till Orakelklyftan

Där Balvisfloden möter Gröna floden finns en liten väg som vindlar sig upp mot bergen i öster. Vägen följer Balvisfloden där den ringlar sig fram i botten av en klyfta, men stiger hela tiden uppåt. Redan efter några kilometer befinner man sig mer än hundra meter över floden där nere och ett fall torde vara ödesdigert. Balvisfloden blir fort mycket strid och båtar kan inte seglas längre än en kilometer uppströms – sedan blir forsen för stark. Klipporna är väldigt höga här, så det enda sättet att ta sig upp på vägen ovan floden är att vända om till det ställe där floderna möts, eller bege sig uppför den branta klippväggen på en vådlig klättring.

Efter ungefär en mil krymper vägen till en stig och efter ytterligare någon mil kan rollpersonerna se floden försvinna in under berget, långt nedanför. Stigen vindlar nu mycket brant uppför och vid tre tillfällen krävs lyckade slag mot Klättra innan rollpersonerna kan komma upp på den första fjällheden. Svårigheten är emellertid Mycket lätt (Ob1T6).

Väl uppe på fjällheden kan rollpersonerna blicka ut över en fantastisk vy (förutsatt att det är någorlunda ljust ute och dessutom någorlunda regn- och disfritt. I söder breder Västmark ut sig: träsk, skogar och i fjärran det breda Takalorrsundet. Åt väster finns Gröna floden, nu som en smal blåsvart rand som bryter genom landskapet. I norr syns Istappsbergens tre sylvassa toppar sträcka sig mot himlen och i väster finns en vidsträckt fjällhed som tycks sluta i ytterligare stigningar upp mot en ny hed. Med ett lyckat slag mot SYN (Svårigheten är lätt (Ob2T6) under en dag med god sikt; Svår (Ob4T6) under en mycket regnig dag) kan rollpersonerna se en rökpelare (dagtid) eller ett svagt ljus (nattetid) som stiger upp från den andra heden. Det är nästan en halv mil till källan för härden: oraklets koja!

Oraklets koja

Omgiven av fjällblomster och nästan övervuxen av lavar ligger en liten träkoja. Kojan är sammanbunden med rep och det är ett under att den inte blåst bort under något oväder på denna karga hed. Från taket bolmar rök ut en öppen lucka. En rangglig dörr är den enda synliga ingången. När rollpersonerna närmar sig möts de av Mortis och Mortimer som hälsar dem och ber att få veta deras ärende. Om rollpersonerna vill träffa oraklet säger de båda att ett sådant möte är omöjligt, men att de kan föra rollpersonernas talan. Om rollpersonernas avsikter inte är fientliga bjuds de in i kojan av orakeltjänarna. Rollpersonerna bjuds vatten att dricka.

Kojan är inte speciellt stor. Rummet är sparsamt möblerat: här finns två bäddar; en liten eldgrop; och en låg bänk belamrad med ett fyrfat, där fnöske pyr, ett knippe örter och en liten säck med proviant. Bredvid bänken står en tunna med sotigt vatten, och invid den ligger en näverskopa. Vid kojans bortre vägg finns ett skynke som döljer ett inre 'rum'. Hela kojan stinker svagt av exkrementer. **SL**: Örterna är torkat grenbingel (se Spelledarens guide (Eon III), sidan 91). Inuti Mortis fäll ligger den svarta spegeln.

Bakom skynket finns en två meter djup grop, på vars botten oraklet håller till. Oraklet sitter kedjat. Här finns ingenting förutom en skål med vatten och en hel del exkrementer. Stanken är avskyvärd.

Väl inne i kojan berättar Mortis att oraklet, som de benämner Hon som ser allt men yppar smått, inte kunnat spå sedan många månvarv tillbaka. För att oraklet skall kunna spå behöver hon två speglar: en svart och en vit. Mortis ansvarar för den svarta spegeln, medan Mortimer ansvarade för den vita. Mortimer tappade spegeln, varvid en djup spricka uppstod i glaset. Spegeln är nu värdelös för oraklet.

Om rollpersonerna vill bli spådda måste de uppsöka spegelmakaren. Denne har sin grotta längre norrut, vid Istappsbergens sydligaste utlöpare. Om rollpersonerna är villiga att skaffa fram en ny spegel åt oraklet skall rollpersonerna bli spådda utan att behöva göra det sedvanliga offret: att slita ut sina ögon som pris. (Ögonen äts sedan av oraklet.)

Om rollpersonerna godtar villkoren gör sig Mortimer redo att visa dem vägen. Rollpersonerna får lova att inte yppa vem som skall ha spegeln, oavsett vilka trick spegelmakaren använder. Om spegelmakaren får veta vem som skall nyttja hans spegel är allt förlorat. Mer vill orakeltjänarna inte avslöja.



Mortis och Mortimer

Mortis och Mortimer är två barn i tioårsåldern. De skulle kunna vara tvillingar: båda har stora blå ögon, små näsor och runda ansikten. Mortis har långt svart hår och ringar av silver i öronen. Hon är klädd i en mörkbrun läderkolt och har ett rep kring midjan. Mortimer har en smutsgul läderkolt och bär dessutom en liten kniv i bältet. Han har liksom Mortis svart hår, men betydligt kortare.

De båda är orakeltjänare. De föddes med oraklets märke och vandrade, oberoende av varandra, från Damarien för att sölja sitt kall, ledda av ödets osynliga händer. De är bundna vid oraklet av gudomliga eller kanske demoniska krafter och kan inte förmå sig att gå längre än en dagsmarsch från kojan. Mäktiga krafter håller dem tillbaka.

När de båda dör (och de kommer att dö samtidigt – sådant är ödet för orakeltjänarna) kommer de krafter som styr att sända nya orakeltjänare att ta deras plats.

Hon som ser allt men yppar smått

Hon som ser allt men yppar smått är en motbjudande varelse som för mycket länge sedan dömdes till evig fördömelse och att i all evighet sia spådomar och besvara människors frågor om det fördolda. Varelsen har en gammal kvinnas huvud och överkropp, men underkroppen liknar mer en snigels. Oraklet lever fjättrad i en grop bakom det magiska skynket i kojans inre. Hon är ljuskänslig och solljus är direkt dödande för henne.

Oraklet är flera hundra år gammalt och lär leva i hundratals år till, så länge hennes tjänare förser henne med vatten och små matbitar. Hon kan inte kommunicera med någon annan än orakeltjänarna. De enda läten som kommer från henne är gurglanden och bubblanden från diverse kroppsöppningar.

Spådomar

För att oraklet skall kunna spå måste hon använda sig av två speglar: en vit och en svart. Oraklet får visuella hallucinationer av klärvoajant slag när hon tittar in i de båda speglarnas reflekterande glas. Spådomarna blir mycket precisa för oraklet, men då oraklet ofta vränger sina ord blir de sällan lätta att tyda. Ingen rollperson släpps bakom skynket. Alla spådomar återberättas av Mortis eller Mortimer i exakt samma 'ord' som oraklet använt.

Rollpersonerna kan tänkas ha två frågor som rör äventyret: var finns det glömda templet och var finns nyckeln? Svaren på dessa båda frågor kan låta ungefär såhär:

"Templet står i töcknig svacka, djupt belägen under spetsar. Åderns lopp skall följas bakvart: portar väntar, stängda, lyckta."

"Traktad nyckel hålles fången, spindelögon följer den. Platsen vaktar tjänarinnor: åtta ben och åtta kvinnor."

Det kan tänkas att rollpersonerna ställer andra frågor också – sådana som rör deras egna liv. Spelledaren kan då förbereda svar i stil med ovan eller improvisera. Tänk bara på att hålla svaren så generella som möjligt. Oraklet mattas också ganska fort, så antalet frågor kan lätt bli begränsat.

Spegelmakarens grotta

En dagsmarsch från oraklets koja, över fjällhedar och förbi klipputsprång, ligger Istappsbergens sydligaste utlöpare. Spegelmakarens grotta är belägen vid foten av bergen. Inga synliga stigar finns, så en kort klättring måste göras innan man når upp till grottöppningen. Mortimer vägrar gå längre, märkbart rädd.

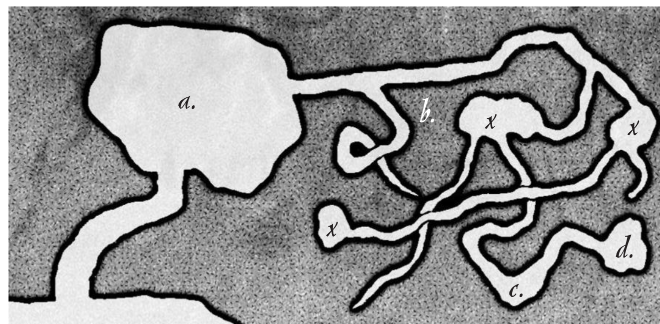
Grottöppningen sträcker sig fyra meter över marken och blottar en gång som leder in i berget. Gången är mörk och de som saknar mörkersyn behöver en fackla för att kunna ta sig fram utan att snubbla på all den lösa sten som ligger spridd över grottgångens golv. Gången kröker sig två gånger innan den mynnar i en stor grottsal, kanske tio meter hög. I salens mitt sitter spegelmakaren – en stor, muskulös varelse som med grova nävar polerar även den hårdaste sten till blank och slät yta. När (om) spegelmakaren upptäcker besökare reser han sig i sin fulla längd och frågar med mullrande röst om besökarnas ärende.

Om rollpersonerna säger att de vill ha en vit spegel kommer han att fråga vem som skall ha den. Bergstrollet gör sitt bästa för att luska sanningen ur rollpersonerna. Han ljuger för dem och säger att han har en ring som kan avslöja alla lögner; han säger att om de fortsätter ljuga om vem som skall ha spegeln skall han dräpa dem (en bluff även det); han säger dessutom att oraklet är en häxa och om de, kanhända, skulle ge henne spegeln så kommer de att förvandlas till grodor. Nå, vem är det som skall ha spegeln?

Om rollpersonerna någon gång försäger sig eller svarar att oraklet skall ha spegeln kommer bergstrollet att slita upp sin hammare, krossa ett stort antal speglar i vrede och sedan ge sig på rollpersonerna (om de är okloka nog att stå kvar). Oraklet och spegelmakaren är inga goda vänner. Om rollpersonerna flyr och sedan återvänder har bergstrollet glömt både dem, deras ärende och sitt lilla utbrott tidigare. Det enda spegelmakaren minns är sina speglar, och hur de tillverkas.

Om bergstrollet till sist övertygas om att rollpersonerna inte skall ge spegeln till oraklet berättar han att vitsten finns nere i hålorna. De måste hämta den åt honom – själv är han för stor för att kunna ta sig ned i gångarna.





a. Spegelmakarens grotta. Spegelmakarens boning består av en enda grotta, stor som ett trevåningshus. Grottan är fylld av speglar; vissa svarta av polerad obsidian, andra av glas eller spröd pärlemor. Speglarna har olika former och olika storlek. På golvet ligger ett tiotal björnpälsar och diverse stora verktyg. Ibland brinner här även ett fyrfat, stort som ett vagnshjul. Mot ena väggen står en otäckt stor stridshammare lutad. I taket hänger stalaktiter. **SL**: Speglarna är mästerligt gjorda och skulle alla inbringa ett pris på mellan 10 och 400 thaler per styck. Spegelmakaren kommer att skydda sina dyrgripar med sitt liv. Trollets boning är högmagisk för psykotropi. Detta har att göra med en händelse under det förra Mörkret, när bergsandarna höll stånd mot Världsförgörarens makter i trakterna, sida vid sida med tiraker. Döende andar flydde till grottan och uppgick i berget.

b. Gångarna. De kalla, mörka och fuktiga gångarna är endast ca 180 cm höga och vindlar sig ömsom uppåt, ömsom nedåt (se kartan). **SL**: Platserna som är utmärkta med kryss på kartan hyser fladdermöss som kastar sig ned mot eventuella inkräktare. Alla som hamnar i en svärm med fladdermöss får 1T6 lyckade (höga) attacker emot sig som måste undvikas eller pareras. Skadeverkan är ObH1T6–1.

c. Vattengången. Den lägsta av gångarna slutar i en trång vattenfylld passage, endast ett antal handflator hög. Det är omöjligt att avgöra hur lång gången är, eller om den överhuvudtaget mynnar ut någonstans. **SL**: Den som vill simma igenom måste lyckas med ett slag mot Simma. Ett fummel innebär att personen fastnat halvvägs och kan börja ta drunkningsskada.

d. Vitstensgrottan. Denna grotta har alldeles klarvita, delvis genomskinliga väggar. **SL**: Stenen är hård, men med lämpliga verktyg (hammare, svärd eller liknande) kan stora bitar hackas bort.

Spegelmakaren

Bergstrollet Wagazog är Västmarks och kanske hela Mundanas skickligaste spegelmakare. I sjutusen år har han arbetat med speglar; härdat dem i eld och format dem med sina grova nävar. Han säljer sällan speglar, annat än till dvärgar från bergen eller andra troll. Spegelmakaren föredrar att ge bort sina alster, utan att ta annat betalt än ett och annat jaktbyte, eller någon liten gentjänst. Hundratals år av vistelse i grottan har fått trollets sinne att förändras. Den vilda psykotropi som flyter innanför bergets väggar har gjort trollet mycket misstänksamt och vrångt. Han hatar oraklet eftersom hon en gång bestal honom på två speglar: en svart och en vit. Psykotropin är också förklaringen till varför trollet fortfarande är vid liv efter alla dessa år.

SPINDELKULTENS BOSÄTTNING

Mitt ute i Träskveden ligger den ökända Dimslöjornas sjö. Sjöns vatten tycks skifta i temperatur beroende på årstid, dock tvärtemot vad som är brukligt. Om vintern är vattnet varmt och som sommaren kallt, vilket för med sig att ånga eller dimma ständigt höljer sjöns vatten i en vit mist. Invid sjön finns spindelkultens bosättning och några hundra meter bort ligger den sjunkna zikkurat som används som kultplats.

Kulten

Träskvedens spindelkult består av ett knappt femtiotal kultister under ledning av spindeljungfrun Eivina Vanaria. Åtta av dessa är stridstränade prästinnor (men räkna med att alla som kan kommer att försvara sig själva och sin kult om nödvändigt), resten sysslar mest med jakt och samlande, de dagliga sysslorna i bosättningen och tillsynen om barnen och de gamla. När rollpersonerna anländer håller man som bäst på att tvätta kläder i sjöns vatten. Kultisterna är som människor i Västmark är mest, dock automatiskt misstänksamma mot alla främlingar och förstås starkt troende. De låter gärna Eivina föra dess talan.

Kulten är mycket gammal, förmodligen över tusen år. Spindelkulten tillber gudinnan Arachna, en spindel med tusen ben som spunnit sitt nät sedan tidens födelse och som kommer att fortsätta spinna tills tiden själv dör. Religionen är starkt regelstyrd, och varje otillåten förändring av Arachnas väv måste motverkas med alla medel. Störandet av templet, och vad som där dväljes, är en sådan otillåten förändring. Öppnandet av templet kan i värsta fall kan leda till en försvagning av gudinnans makt (se vidare om detta i kommande delar av kampanjen Sylfens vrede) och spindeljungfrun är därför mån om att alla hot mot friden i Sänkan elimineras.

Typiska spindelkulter finns mer detaljerat beskrivna på sidorna 39–40 i boken Religioner: Gudarnas kamp. Träskvedens spindelkult är mycket lik moderkulten Arachnas folk.

Bosättningen

Kultmedlemmarna lever i hus som uppförts på pålar. I en lerig inhägnad håller man svin, och en bit bort från husen finns ett dussin bikupor. Vid ett av husen står en vagn som används för en årlig resa till Quilla där man (så diskret som möjligt) inhandlar sådant man inte kan skaffa själva. En oxe står tjudrad vid en påle och tycks besväras svårt av moskiter. Den piskar oavbrutet med svansen.

Den sjunkna zikkuraten

Spindelkultens tempel är en gammal zikkurat som till stora delar sjunkit i träsket, och som fortfarande sjunker ungefär en decimeter per år. Bara tre meter av den sticker upp ur sankmarken. I zikkuratens topp finns en öppning som leder in i templets inre. Öppningen vaktas dag som natt av två stridstränade prästinnor (se bilden på sidan 1). Zikkuratens tidiga historia är okänd.

Alla rum i zikkuraten (utom de vattenfyllda nivåerna och cellen) är upplysta av antingen fyrfat eller facklor. Alla rum har gott om spindelväv i hörnen och taken. Kultmedlemmarna skyddas från eventuella giftspindlar av sin tro till Arachna.

a. Hall. En trappa leder nedåt i rummets bortre ände.

b. Mottagningsrum. Detta rum är sparsamt möblerat med en lång bänk.

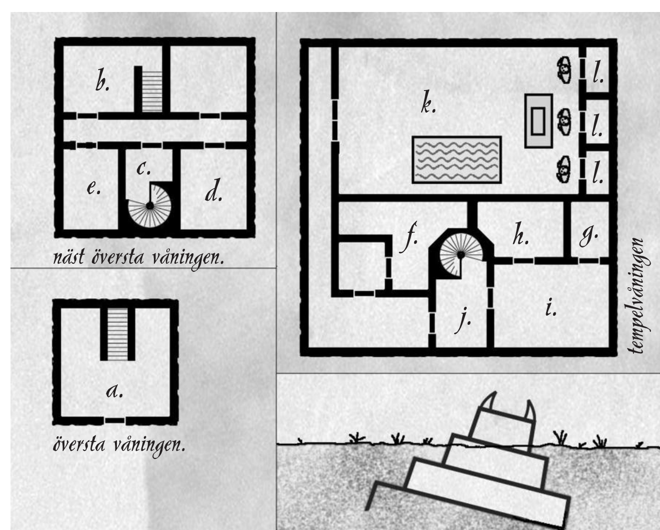
c. Trapphus. En lång spiraltrappa som leder nedåt.

d. Kammare. Tomma kammare avsedda för meditation.

e. Vapenförråd. Här finns läderrustningar, klubbor och ett fåtal armborst med tillhörande lod. Om kultisterna väntar strid eller larmas kommer de att beväpna sig här.

f. Spindeljungfruns kammare. Jungfruns kammare består av två rum: ett förrum och ett sovrum. I förrummet står en åttabent pall, en sarkofagliknande garderob och en låst kista. Sovrummet innehåller en enkel säng med svarta, vita och grå täcken och lakan. Här finns också en liten bokhylla med ett tjugotal volymer och skiftrullar, en låst kista och en staty av en naken kvinna med spindelhuvud. Vid sängen står ett lågt bord, på vilket en kristallkula vilar. **SL**: Spindeljungfrun har alla nycklar (till dörren och de två kistorna). Garderoben innehåller svarta, vita och grå kläder och mässkrudar, alla tillhörande jungfrun. Kistan innehåller filtar, sängkläder och ett antal uppsättningar tunikor och underkläder. I bokhyllan finns en tämligen nyskriven pergamentrulle som beskriver det glömda templets exakta position i Sänkan. I kabinettskåpet finns en svartbladig dolk, fem skototropiska kongelat i en påse, en uppstoppad spindel, en amulett i guld i form av ett spindelhuvud (värde cirka 135 thaler) och en liten kista innehållande 632 thaler. Dolken är magisk och gör +Ob1T6 extra i Hugg- och Stickskada (demoniskt aggregat med effekten Skärpa). Kristallkulan kan användas för fjärrskådning och är just nu 'inställd' på det glömda templets portar.

g. Cell. En tom cell, så när som på en del benrester. En bastant trädörr förhindrar fångar från att fly.



h. Tortyrkammare. En kall kammare inredd med en bänk som offret kan spännas fast på. Här finns diverse redskap speciellt gjorda för att få folk att tala, exempelvis tänger, vassa knivar, olika klämmor och skruvar, meterlånga nålar med vasst skärande tråd och en otäckt kittlande gåsfjäder.

i. Vaktrum. Inrett med ett bord och några stolar. På bordet står vanligen en tennkanna med vatten och ett par trämuggar. **SL**: Om kultisterna tagit fångar vaktas rummet ständigt av två prästinnor.

j. Trapphus. En hall och ett trapphus som lyses upp av en stor ljuskrona av järn. Runt väggarna står statyer av nakna kvinnor med spindelhuvuden. **SL**: Rummet, och framförallt trappan, vaktas alltid av två prästinnor.

k. Tempelsal. En stor sal vars bortre vägg domineras av ett podium, på vilket ett vackert marmoraltare står uppställt. Mot väggen bakom altaret finns tre stora statyer av nakna kvinnor med spindelhuvuden och åtta långa spretande armar eller ben. Till vänster från trappan sett finns träbänkar vända mot altaret och det stora sumpvattenfyllda hål som finns i golvet på höger hand.

l. Förråd. Dörrarna är låsta (spindeljungfrun har nyckeln). I förråden finns saker som används i kultens ceremonier, till exempel mässhakar, kåpor, vaxljus, rökelser, olikfärgade oljor och så vidare.

Spindeljungfrun

Spindeljungfrun är kultens högsta prästinna. Hon är lång (nästan 185 cm) och blek och hennes hår är alldeles vitt. Anletsdragen är mjuka, men hennes ögon är svarta och hennes blick hård. Hon ser ut att vara i fyrtioårsåldern. Prästinnan bär en svart läderrustning och över denna en mörkgrå mantel dekorerad med ett vitt kors. Runt halsen bär hon ett halsband spunnet av tråd från flera spindlar. Det är heligt och gör henne nästintill immun mot alla spindelgifter. I strid använder hon en vit benstav. Om rollpersonerna får en audiens med spindeljungfrun (endast möjligt om rollpersonerna inte har blivit infångade, utan besöker bosättningen på eget bevåg) kommer hon att lyssna till deras ärende. Om nyckeln eller det glömda templet kommer på tal försöker hon luska ut allt rollpersonerna vet om detta. Sedan går hon iväg för att "hämta nyckeln". I själva verket ger hon order till sina prästinnor att storma in i rummet och gripa rollpersonerna. Om kultisterna lyckas i sitt uppsåt: se 'I kultisternas klor'. Annars samlar spindeljungfrun de överlevande prästinnorna i ett försvar av trapphuset (rum j), och själv går hon ned i tempelsalen (rum k) för att tillsammans med Arachnas dotter bevaka nyckeln.



Arachnas dotter

Arachnas dotter är en stor vattenspindel som lever i zikkuratens lägre nivåer, av vilka många är vattenfyllda. Arachnas dotter kommer när hennes mästarinna kallar. Hon använder hålet i golvet i tempelsalen som passage till sina domäner. Arachnas dotter har endast djurisk intelligens men lyder sin härskarinnas order. När hon inte deltar i kusliga ceremonier så är hon kulten behjälplig med att spinna mycket starka rep av tjocka spindeltrådar som kulten byter mot förnödenheter i Quilla.

I kultisternas klor

Om rollpersonerna infångas av spindelkulten kommer de att sättas i fängelsecellen (rum g) i väntan på att offras. Alla vapen och all utrustning tas ifrån dem och placeras i vaktrummet (rum i). Spindeljungfrun kommer att välja ut den av rollpersonerna som ser bräckligast ut och eskorterad av kultister föra denne till tortyrkammaren. Väl där kommer hon att låta kultisterna 'behandla' rollpersonen för att få reda på allt denne vet om templet, om de varit där och i sådana fall varför och på vems order. Senare kommer spindeljungfrun att tala om för rollpersonerna att nyckeln de söker hålls i säkert förvar av kulten och att de aldrig kommer att få lägga sina smutsiga fingrar på den. Rollpersonerna skall offras till Arachnas dotter.

Det finns (åtminstone) två sätt för rollpersonerna att komma ur fånghålan: dyrka upp låset (extremt svårt (Ob6T6) med otillräckliga verktyg, såsom benbitar eller dylikt) eller anfalla de beväpnade prästinnorna när de kommer för att sätta in mat.

Nyckeln

Eivina tror sig ha nyckeln till det glömda templet i säkert förvar i ett av förråden (rum l). Nyckeln har emellertid inga planer på att förbli i spindelkultens ägo. För några timmar sedan förvandlade den sig till en orm (ja, du läste rätt!) och kröp iväg för att försöka fly. Nyckeln, vars egentliga namn är Molanken av Svarta Din och vars historia skall förtäljas i en senare del av Sylfens vrede, kan inte röra sig särskilt långt utan hjälp och väntar därför på ett lämpligt tillfälle att få krypa ned i en ryggsäck. Det råkar nu bli någon av rollpersonernas. Om rollpersonerna skulle hamna i fånghålan kommer Molanken att förvandla sig till en annan nyckel, låsa upp dörren och så omärkligt som möjligt leta sig in i fickorna på någon rollperson för att där anta formen av nyckeln som leder till det glömda templet. Detta ger rollpersonerna ett ypperligt tillfälle att fly. Om spelledaren vill kan ha låta rollpersonerna få slå svåra (Ob4T6) slag mot SYN för att upptäcka när Molanken kommer krypande. Skeendet lär med rätta orsaka viss förvåning och förvirring.

DET GLÖMDA TEMPLET

NÄR ROLLPERSONERNA FUNNIT nyckeln måste de än en gång färdas till templet på Sänkans botten. Nu kan det vara dags att använda de händelser (se sidan 17) som 'blivit över' för att krydda resan. Bra är om någon av rollpersonerna haft händelsen 'Drömmen'. Väl nere i Sänkan kommer rollpersonerna att finna att templet nu kan öppnas, med hjälp av den urgamla nyckeln. Alla rum inuti templet är täckta av smuts, fukt och mögel. Rummen vilar i mörker.

Templets historia

Det glömda templet restes för över sextusen år sedan för att ära Ramoras trenne gudar: Maar, Malik och Madura. Pestens, olyckans och ålderdomens gudar blidkades med både blodsoffer och själsoffer. De stränga gudarna straffade alla som inte ödmjukt krälade i dyn för dem.

Området kring Sänkan var på det gamla Ramoras tid både bördigt och beboeligt, men i och med den jargiska invasionen av Ramora någon gång på 100-talet efter Daak försvann kulten runt de trenne gudarna, och med den områdets befolkning. Ruinerna av den gamla provinsstaden Nazabe vilar idag djupt under dy och slam – ett träsk som behärskas av krokodiler och monster. Det enda som återstår av den ramorianska kulturen kring Nazabe är templet. Spindelgudinnan Arachna blev efter kultens tillbakagång den nya härskarinnan över området. Det gamla templet föll i glömska.

Det är få som har kunskap om templets historia idag, och spelledaren bör inte lämna ut annat än vaga antydningar eller fragment även för rollpersoner som lyckas väl med slag mot Historia och Ockultism.

De övre kamrarna

När någon sätter nyckeln i den triangulära fördjupningen och vrider om öppnas portarna genast. Besökaren kan träda in i templets första sal: ett trapprum som leder nedåt och ändar i ytterligare en dörr med ett lås. Även denna kan öppnas med nyckeln. Ytterligare en port måste forceras innan rollpersonerna kan stiga in i ett rektangulärt rum, inrett med bänkar utmed långväggarna och en stor triptyk (tredelad altartavla) i koppar på den bortre väggen. Triptyken har reliefer som i tur och ordning avbildar: en naken kvinna med paddansikte, som i sin ena hand håller en orm och i den andra en bägare; en varelse med en människas överkropp men ett lejons underkropp som i händerna håller ett svärd och (om man tittar noga) en tärning; och en mycket gammal kvinna, klädd i trasor och med en lie i dubbelfattning. Mycket svåra (Ob5T6) slag mot Ockultism kan identifiera dessa som Maar, Malik och Madura. Under triptyken finns en bred trappa som leder nedåt. Alla dessa rum ligger givetvis långt under markytan.

Under hela vistelsen i de övre kamrarna kommer rollpersonerna att kunna höra dova steg som närmar sig och sedan försvinner, känna kusligt kalla vinddrag och höra tunga andetag från ingenstans. Detta är Ödets tjänare (se 'Drömmen' på sidan 19) som följer deras väg och iakttar dem i andeform. Den som mött Ödets tjänare i drömmen kan faktiskt få syn på varelsen, som en vag skepnad. Ingen annan kan se den, bara förnimma den.

a. Sal. Trappan från hallen mynnar i ett rum inte helt olikt det första. Det rektangulära rummet har bänkar utmed långväggarna och i rummets bortre ände finns ett bord uppå vilket en stor keramikurna står uppställd. Det finns en (olåst) dörr i den södra väggen, vid sidan av bordet. På alla väggar finns väggmålningar som avbildar paddor, bedjande människor, döda människor, sörjande och skrattande prästinnor. **SL**: Denna sal (och i synnerhet keramikurnan) användes av de boende i området för att avlägga sina offer. Längst ner i urnan finns fortfarande 321 kopparmynt präglade i det gamla Ramora (omkring år 150 e.D.).

b. Rum. Tomma rum. **SL**: Detta var tjänarbostäder, men madrasser och fällar är sedan länge bortruttnade.

c. Kök. Detta rum är belamrat med hyllor och stenbänkar. På en av hyllorna ligger en handformad träsked. I golvet finns en kokgrop, vid vars sida en stor bronskittel vilar. I taket finns ett sotigt rökhål, som dock verkar vara igenvuxet (!) av slingerväxter, trädrötter och blek mossa. Det droppar vatten från hålet. **SL**: Att ta ur det smala hålet skulle innebära att dyvatten från träsken forsar in med oroväckande hastighet. Det tar emellertid några timmar för hela templet att bli vattenfyllt.

d. Förråd. Tomma amforor och ett och annat råttskelett vittnar om att detta rum en gång i tiden användes som skafferi och förråd. Det finns ett antal bronskittlar och pannor här inne, liksom trätallrikar och en del typiska köksredskap.

e. Förråd. Detta skafferi rymmer ett tjugotal amforor och lerkrukor, staplade ovanpå varandra.

f. Rum. En av dörrarna är upphuggen, den andra har svällt och fastnat i sin ram. Båda rummen innehåller en sängram och ett litet stenbord. **SL**: Vitabrek högg upp den ena dörren under sitt 'besök'. Den andra dörren har BRYT 10. I det oplundrade rummet finns ett mycket gammalt spjut med bronsspets, en tom hålig vattensäck och en skör kruka innehållande 435 ramorianska kopparmynt.

g. Förråd. Detta rum innehåller multnande högar med tyg som faller sönder om någon försöker ta upp det. Bland all lump kan man dessutom finna ett tomt tio kannors lerkrus, flera par sandaler, en trasig spegel, en förseglad keramikflaska och en öppen bronshjälm. **SL**: Hjälmen har BRYT 14 och är värd drygt 300 thaler. Flaskan innehåller ett halvt kilo kalisalpeter som en gång var tänkt att användas i framställning av rökelse.

h. Trapphus. Här finns en trappa som leder ned till ett vattenfyllt rum. Man måste dyka för att kunna utforska det. **SL**: Rummet är tomt, så när som på en vattenlevande giftorm som tagit sig in via en spricka i väggen. Rummet tjänade fordom som en fängelsehåla – hål efter bronskrampor finns fortfarande i en av väggarna. Vatten från träsket har läckt in och översvämmat rummet.

i. Matsal. Samtliga väggar täcks av väggmålningar avbildande en svärm paddor som äter upp säd och sprider sjukdom bland sörjande bönder. I mitten av rummet står ett lågt stenbord, och på golvet ligger multnande, trasiga kuddar (utan stoppning) med jämna mellanrum. I ett hörn ligger ett brunt skelett, draperat i en trasig, ruttnande klädedräkt. I rummets nordöstra hörn står vad som ser ut att vara en predikstol i sten och trä, upphöjd på ett meterhögt träpodium. **SL**: Podiet är mycket murket och bär inte vikten av en människa. Under plankorna finns ett gömsle där följande föremål finns dolda: Ett antal maskstungna bönerullor vars sidor förstörts av väta, dock hopsnörda av bronsringar (värda 5 thaler per styck), en vackert utsirad men illa åtgången bönekäpp, två träfigurer och ett mänskligt kranium med rubinögon (värda 250 thaler styck). Kraniet är i själva verket ett fjärde magnitudens vortex som används för att transformera daimotropiska filament till nekrotropiska dito.

j. Sal. En stor sal, mot vars östra vägg ett antal stenbänkrader står uppställda. Från den västra väggen löper stenhyllor ut mot rummets mitt. På hyllorna ligger gamla sköra pergament, de flesta förstörda av fukt och ålderdom. **SL**: Denna sal har använts för utbildning av kultens troende, men även som bibliotek. Några av skriftrullarna har bevarats med hjälp av mäktiga alkemiska processer, bland annat ett antal ceremonibeskrivningar (Välsignelse, Sköld mot vandöda och Ingjuta mod) för en gammal religion – vilken religion det rör sig om framgår inte (men spelledaren vet förstås att det är de trenne gudarnas religion som avses). Rullorna är skrivna på ramorianska med arkaiska runtecken (nej – ingen av rollpersonerna kan tyda detta språk, men De gamla kanske kan om de får tid på sig).

k. Rum. Ett rum med tre stenbord. På en hylla ligger diverse föremål: en trasig lerflaska, en bronskniv, ett krus med förtorkade örter och en stor mängd ruttna tyglindor och spjälor. **SL**: Detta rum fungerade tidigare som sjukrum.

l. Badhus. Nästan hela den södra väggen upptas av en djup bassäng, full med dyigt vatten. På väggen finns tre ansiktsmasker i brons: ett paddansikte, ett djuriskt mansansikte och ett gammalt kvinnoansikte. Alla har stora hål till munnar, genom vilka en svaga strömmar av tjockt, lerklumpigt vatten passerar. Här finns även väggmålningar av badande män och kvinnor. **SL**: En gång användes rummet som kallbadrum, men år utan underhåll har gjort att träsket nu tagit över. Istället för porlande källvatten fylls rummet nu av slam och dy utifrån. Avrinningen fungerar fortfarande skapligt, vilket ger upphov till att bassängens yta då och då krusas eller bubblar till; något som kan oroa paranoida rollpersoner.

m. Cell. I rummet står tio stora kalebasskålar uppställda med jämna mellanrum, innehållande lump och svårt fuktskadade pergament. På golvet ligger bruna, intakta människoskelett.

n. Allrum. Ett rum med gamla, svårt fuktskadade och möglade rester av mattor som enda inredning. På några av mattorna ligger bruna, ruttnade och angripna skelett av människor. Väggarna är våta och kalla. **SL**: Alla skatter (bland annat vackra ljusstakar) har blivit bortförda av Vitabrek.

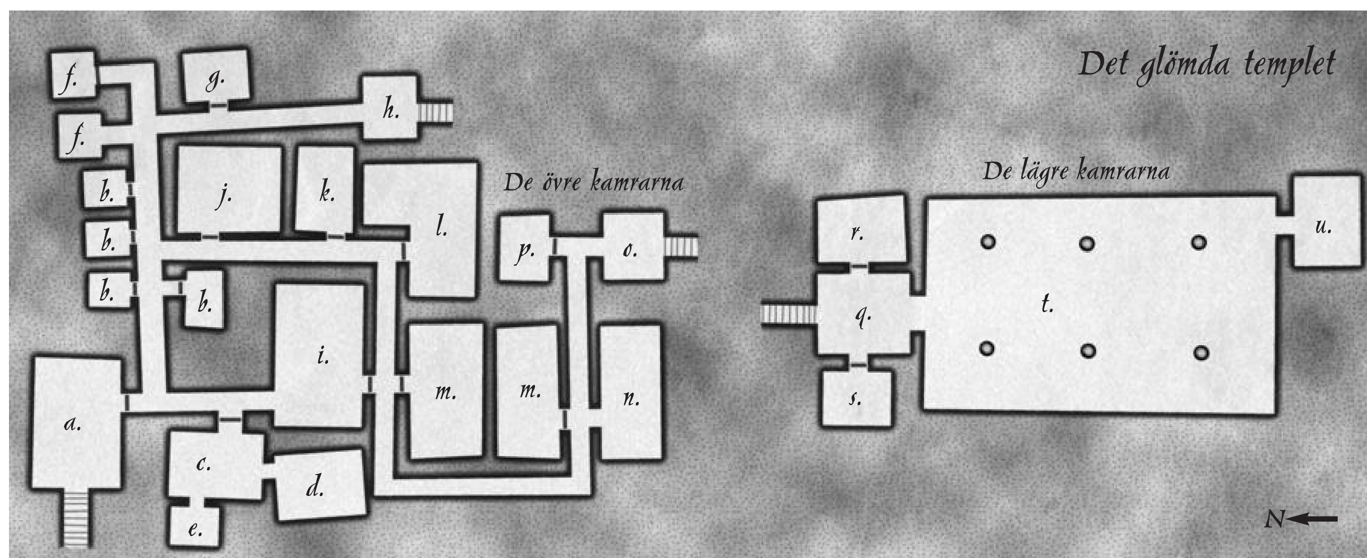
o. Vaktrum. Ett tomt rum. I södra väggen finns en öppning in till en rak trappa som leder nedåt, i exakt 333 trappsteg. **SL**: Trappan leder till rum q. Det var så här långt Vitabrek vågade sig.

p. Vapenrum. Ett rum innehållande ett trasigt och bräckligt vapenställ med två bronssköldar, fyra korta och slöa bronssvärd, åtta stridsklubbor med huvud av brons och en ansenlig hög med slungstenar. Det finns inga spår av några slungor. **SL**: Dörren hit in är låst och låset sönderärgat (och kan alltså inte dyrkas). Den stadiga dörren har BRYT 15. Vapnens totala värde uppgår till 5.100 thaler, och vapenskattens totala vikt är ungefär 30 kg.

De lägre kamrarna

De lägre kamrarna är belägna mellan 50 och 100 meter under det övriga templet. Stenväggarna och taken har ersatts med kall berggrund, och rummen är skrovliga och illa slipade. Man får känslan av att befinna sig någon slags grottor. Trappan från vaktrummet mynnar i en stor träport. Porten har svällt och kan endast pressas upp av en sammanlagd Styrka på 60 eller mer (maximalt fem personer kan samtidigt effektivt trycka på dörren). Porten har BRYT 20 och är minst sagt svårforcerad.

q. Hall. Ett rum med tre dörrar, en stor bronsport i söder och två mindre bronsdörrar till höger och vänster. Bronsporten flankeras av två vittrade statyer, föreställande män med



paddhuvuden och med svärd i händerna. Porten har en slags mekanism bestående av tre triangulära bronsplattor, fästa ovanpå varandra och ställda i samma utgångsläge med basen nedåt. **SL**: Plattorna kan snurras oberoende av varandra runt sin egen axel. Om de ställs in så att de bildar en niouddig stjärna och lämnas så i knappa fem sekunder rasslar det till i portspelet från rummet intill, och sedan går portarna sakta upp. Bronsportarna har annars BRYT 36.

r. Kammare. Rummet innehåller en sängram, tre bronskrukor och en piedestal. Piedestalen håller en bokrulle med en svag bläckmålning av en man: korthårig och med skarp näsa och en tom ögonhåla. På golvet ligger ett brunt människoskelett. **SL**: Detta är den gamle översteprästens kammare. Porträttet är ett självporträtt som den gamle översteprästen gjorde när han var döende av hunger nere i det nästintill övergivna templet. På baksidan av pergamentet finns en teckning av tre trianglar lagda ovanpå varandra – de bildar en niouddig stjärna. I en av krukorna finns en trögflytande blodröd vätska – fyra biotropiska kongelat! I den andra krukan finns 624 ramorianska kopparmynt och 3 ramorianska guldmynt. Den tredje krukan är tom.

s. Förråd. Ett rum som innehåller högar av lump, tydligen en gång fina kläder med tanke på de rester av guld- och silvertråd som löper genom det maskätna tyget.

t. Tempelsal. Bakom bronsportarna sträcker en jättelik tempelsal ut sig, där stengolvet och väggarna är alldeles jämnt slipade. Det finns ingen möjlighet att se tydligt ända bort till den bortre sidan av salen, men i mörkret syns ändå en litet svagt ljussken. Väggarna, om någon lyser upp dem, syns vara täckta av väggmålningar som avbildar människor som tillber stora krönta paddvarelser, paddor som äter av människokroppar och hela härar som går under i brinnande eldhav eller städer som raseras av vattenvågor. Taket hålls upp av grova, grönaktiga stenpelare. I mitten av salen finns en underlig teckning i salsgolvet. Den tycks bestå av tre trianglar målade över varandra med mörkgul färg. Mönstret som formas påminner om en niouddig stjärna. Vid det mystiska tecknet syns ljuset från den bortre väggen starkare – det emanerar från diamantäpplet som vilar på en grön stenpiedestal! **SL**: När rollpersonerna når så långt fram som till stjärnan (eller i nivå med densamma) aktiveras paddmumierna, se rubrikerna 'Mumierna' och 'Stölden'. I salens bortre ände finns en dörröppning som leder in till skattkammaren.

u. Skattkammaren. Bakom den tomma dörröppningen finns ett litet fyrkantigt rum, på vars golv man kan finna spår av multnade tygrester; en gång kanske de var mattor. Bortre änden av rummet är alldeles vått, då det tycks sippra vatten från taket. Det finns ett antal tomma fyrfat i rummet, sotiga och ärgade. Utspridd på golvet ligger dock en fantastisk skatt: kopparmynt och bägare, skålar och lergods, ljusstakar och ceremoniföremål. **SL**: Skatten har ett totalt värde av minst 200 ashariska guldmarker, men är ganska skrymmande. Allt som allt väger skatten ca 100 kg. Det är upp till spelledaren att bestämma skattens sammansättning mer detaljerat om nödvändigt. Eventuellt kan det finnas ett eller ett par magiska föremål eller kongelat bland skatterna också, framförallt hydrotropiska sådana. Spelledaren bör dock addera maximalt ett eller två sådana till skatten.

Mumierna

För mycket länge sedan levde en slags paddvarelser i Västmarks träsk. Varelserna, som var besläktade med ödlemännen, är sedan länge utdöda, och de sista levande individerna balsamerades av de trenne gudarnas präster för att fungera som vandöda tempelvakter. När någon träder in i tempelsalen (rum t) kommer dessa varelser som lurar i skuggorna i bortre delen av salen att anfalla skoningslöst. De är två till antalet, men om spelledaren vill kan han anpassa deras antal till allt mellan en och fem stycken, beroende på rollpersonernas stridsskicklighet.

Mumierna är stora och kraftiga, men dess groteska apparitioner är delvis dolda av de lindor som omvärver de balsamerade kropparna och dessutom rör de sig i en isande vitgrå dimma som tycks emanera från deras kroppar. (Se bilden på baksidan av boken.) De rör sig vigt och kan kasta sig över rollpersonerna med tyngd och målmedvetenhet: deras enda uppgift är att dräpa inkräktarna! De svingar tunga storsvärd av brons.

Stölden

Oavsett om rollpersonerna slagit följe med Nattros eller inte kommer följande dramatiska händelser att utspelas. Händelser som kan göra rollpersonerna till huvudpersoner i en kamp mellan mäktiga väsen, och föremål för Sylfens vrede.

Om rollpersonerna slagit följe med Nattros: När striden rasar som hetast använder sig Nattros av sin osynlighetsring. Hon stjäl diamantäpplet och lägger det i sin väska. Detta går mycket fort – i ena stunden finns ädelstenen där, i nästa stund är den uppslukad. De som är inblandade i striden mot paddmumierna eller befinner sig i mumiernas magiska dimma kommer inte att märka stölden innan det är för sent. Nattros flyr sedan ut ur templet. När hon springer förbi Krole gör hon honom uppmärksam på att det är dags att dra sin kos. Krole måttar ett sista hugg med flatsidan av svärdet, inte mot varelsen utan mot ryggen på en av rollpersonerna. Han flyr sedan tillsammans med den fortfarande osynliga misslan mot friheten. Kuppen är förstås noga planerad.



Om rollpersonerna inte slagit följe med Nattros: Ungefär som ovan, men misslan och Krole har då istället smugit efter rollpersonerna ned i templet. Nattros har använt sin osynlighetsring för att undgå upptäckt, och när rollpersonerna är som mest upptagna med att bekämpa paddmumierna genomför misslan sin fräcka stöld. Krole väntar utanför i hallen, redo att täcka misslans reträtt.

När Nattros genomfört stölden skyndar hon ut ur salen och sluter bronsportarna utifrån med hjälp av det mekaniska låset. Rollpersonerna är nu fångar i den stora salen! Nattros vidtar sedan ännu fler försiktighetsåtgärder för att rollpersonerna inte skall kunna förfölja henne och Krole. Exempelvis sätter hon rollpersonernas eventuella riddjur i sken och förstör proviant.

Det finns förstås en chans att rollpersonerna lyckas grusa de två gynnarnas planer, eller att Nattros av någon anledning är död eller förhindrad att närvara (placerad i häktet?). I sådana fall är rollpersonerna att gratulera. Om de nu lyckas besegra paddmumierna vill säga.

Diamantäpplet

Det finns alltså en möjlighet att rollpersonerna får lägga sina smutsiga plundrarfingrar runt diamantäpplet, även om det troligaste är att diamanten ryckts bort under näsan på dem. Diamanten är verkligen stor som ett äpple och är förstås i det närmaste ovärderlig. Rollpersonerna bör nu så fort som möjligt försöka få diamanten till De gamla i Quilla, som avtalat.

Om rollpersonerna skulle besluta sig för att behålla äpplet har de knappast något för det. Det kommer inte att gå att sälja med tanke på att ingen, kanske med undantag för cirefaliernas ärkefurst, har råd att köpa det. Tjuvar kommer utan tvekan att flockas runt rollpersonerna som flugor runt ruttnade lik. Dessutom får rollpersonerna De gamlas vrede över sig (se 'Girighetens makt'). I del 2 av Sylfens vrede kommer diamantäpplet dessutom att förändras på det mest märkliga sätt...

Att ta sig ut

Troligtvis är rollpersonerna instängda i templet och måste försöka finna en väg ut. Kanske kan de med stor möda slå in bronsportarna (BRYT 36), men annars står nog deras enda hopp till att försöka öppna dem inifrån. Portspelet, stora bronslod som synligt hänger i kättingar på insidan av den västra väggen, kan justeras för att dörrarna ska svänga upp inifrån. Om någon hänger i dem, och ytterligare någon eller några tar spjärn vid portarna och försöker slita, kan portarna öppnas en liten bit åt gången. För varje tio minuter mekanismen bearbetas öppnas springan mellan portarna ca en centimeter.

Stjärnhimlen

Första natten efter att diamantäpplet flyttats från templet kommer rollpersonerna (och många med dem) att kunna se någonting underligt på himlavalvet. En av stjärnorna i den svagt lysande stjärnbilden Sylfen lyser nu med ett blekt rödaktigt sken. Vad detta betyder vet ingen vid det här laget, och gemene man tar inte speciellt stor notis om detta. I lärda kretsar väcks emellertid vissa orostankar till liv, särskilt inom spindelkulterna och hos dödsguden Dibuks högsta prästerskap.

Till Quilla

Om rollpersonerna återvänder till Quilla blir De gamla antingen nöjda över äpplets hembringande eller besvikna över att diamantäpplet undsluppit dem. Det sistnämnda torde vara det troligaste, men De gamla tröstar sig ändå med de skatter som rollpersonerna för med sig. Rollpersonerna belönas enligt avtalet. Om det behövs fler vändor till Sänkan för att bärga mer skatter kommer De gamla att ta hand om detta, med eller utan rollpersonernas hjälp. Om diamantäpplet stulits av Nattros (och rollpersonerna berättar detta) kommer De gamla genom sina kontakter snart att få reda på att Nattros passerat staden strax före rollpersonernas hemkomst. Hon steg ombord på ett skepp söderut mot Rampor. Herr Kandari betalar rollpersonerna bra om de åtar sig att förfölja misslan. Detta äventyr (och mycket annat) beskrivs i del 2 av Sylfens vrede.

Herr Vorsel kommer att stanna med De gamla. Han kommer att leda eventuella nya expeditioner upp till Sänkan och templet. Nattros och Krole kommer, om de stulit äpplet, att försvinna med båt med sikte på först Rampor och sedan Melorion, med avsikt att sälja diamantäpplet dyrt. Detta kommer dock inte att lyckas.

Girighetens makt

Det finns förstås en möjlighet att rollpersonerna väljer att behålla skatterna de funnit i templet och aldrig mer sätta sin fot i Quilla. Detta innebär problem för den eller de som rekommenderade rollpersonerna för sällskapet, och det innebär också att denne måste lösa problemet – i annat fall kommer han att hudflås och hans skinn att beredas till pärmmaterial för De gamlas luntor. Den här personen kommer att göra allt för att få tag på rollpersonerna och övertala dem att ge upp sitt dumdristiga bedrägeriförsök, om rollpersonerna hyser några som helst känslor för honom bör de foga sig. Rollpersonerna kommer dessutom garanterat att få en och annan prisjägare efter sig. Spelledaren kan då på ett eller annat sätt 'arrangera' så att rollpersonerna så småningom hamnar i Rampor, där del två av Sylfens vrede kommer att utspela sig.

Sylfens vrede

Kampanjen Sylfens vrede fortsätter med att rollpersonerna når Rampor. De har huvudsakligen två skäl att bege sig dit. För det första pekar alla tecken (läs värdshusvärdars upplysningar och hamnarbetares vittnesbörd) på att tjuven/tjuvarna gett sig av med båt mot Rampor och för det andra lägger de flesta fartyg till i Rampor innan de lämnar Västmark, vilket ofrivilligt för rollpersonerna till huvudstaden om de vill lämna landet efter ett fullgjort uppdrag. Spelledaren kan även tänka ut andra lockbeten för rollpersonerna att färdas till Rampor – ju förr desto bättre. Om rollpersonerna envisas med att ta vägen över bergen eller dra norrut kan en elak spelledare alltid se till att deras hästar dräps av troll eller skrämmas lite med rykten om tiraker och vrakher. Det är emellertid ingen katastrof om rollpersonerna drar åstad – det finns möjlighet för spelledaren att leda andra äventyr innan del 2 i Sylfens Vrede. Rollpersonerna kommer ändå aldrig att hinna upp de eventuella tjuvarna, även om de kommer att mötas igen långt senare i kampanjen, men det är en annan historia...

NATTROS – STY 5, TÅL 6, RÖR 15, PER 16, PSY 17, VIL 15, BIL 13, SYN 11, HÖR 16.
Lojalitet 7 (nyckfull), Heder 7 (ohederlig), Amor 10, Aggression 8, Tro 5 (ateist), Generositet 10, Rykte 5, Tur 11, Resurser 5.
Förflyttning 7 meter/runda, BF 5 kg, UK 5 rutor, Chockvärde 8, Skadetålighet 5 rutor, VINIT 6, Insikt 5.
Dolk (10), ObS2T6+2, Bryt(5), SI(1/2). **Undvika** 13. **Rustning**: Ingen.
Färdigheter: Ashariska 17, Dolk 10, Fingerfärdighet 15, Gömma 17, Klättra 10, Skumraskaffärer 11, Skådespel 16, Smyga 18, Stridsvana 5, Undvika 13, Värdera 13, Övertala 16.

KROLE – STY 21, TÅL 18, RÖR 14, PER 11, PSY 7, VIL 17, BIL 6, SYN 14, HÖR 13.
Lojalitet 16 (Nattros), Heder 9, Amor 12, Aggression 11, Tro 10, Generositet 11, Rykte 7, Tur 11, Resurser 3.
Förflyttning 10 meter/runda, BF 19 kg, UK 8 rutor, Chockvärde 18, Skadetålighet 8 rutor, VINIT 11, Insikt 10.
Kraggsvärd (18), Ob7T6, Bryt(13), SI(4/2). **Undvika** 16.
Rustning: Kort fjällskjorta [H10, K8, S6] täcker 4–7, 14–18. Generellt: [H10, K8, S6].
Färdigheter: Ashariska 7, Fiske 7, Gömma 14, Jakt 13, Klättra 16, Marsch 18, Smyga 16, Stridsvana 15, Svärd (kraggsvärd) 17, Undvika 16.

HERR VORSEL AV RAMPOR – STY 11, TÅL 11, RÖR 10, PER 12, PSY 13, VIL 12, BIL 17, SYN 6, HÖR 8.
Lojalitet 15 (de gamla), Heder 12, Amor 9, Aggression 8, Tro 10, Generositet 9, Rykte 7, Tur 11, Resurser 12.
Förflyttning 7 meter/runda, BF 11 kg, UK 5 rutor, Chockvärde 11, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 5, Insikt 4.
Trästav (9), ObK2T6+2, Bryt(7), SI(3/4). **Undvika** 9. **Rustning**: Ingen.
Färdigheter: Ashariska 15, Alkemi 9, Historia 12, Jargisk skrift 17, Ockultism 13, Stav 9, Stridsvana 5, Teoretisk magi 18, Undvika 9.

SPEGELMÄSTAREN – STY 65, TÅL 38, RÖR 12, PER 12, PSY 16, VIL 6, BIL , SYN 6, HÖR 12.
Förflyttning 15 m/runda, BF 51 kg, UK 9, Chockvärde 36, Skadetålighet 8 rutor, VINIT 8, Insikt 7.
Stor stridshammare (10), ObK11T6+3, Bryt(18), SI(4/1).
Rustning: Hud [H8, K9, S8] täcker alla kroppsdelar. Generellt: [H8, K9, S8].
Färdigheter: Ashariska 10, Bergskunskap 23, Klubba 10, Sakhra 16, Smide 15, Spegelmakare 26, Stridsvana 10.

SPINDELJUNGFRUN – STY 11, TÅL 14, RÖR 12, PER 12, PSY 17, VIL 19, BIL 18, SYN 12, HÖR 9.
Lojalitet 17 (Arachna), Heder 10, Amor 4 (celibat), Aggression 7 (beräknande), Tro 17 (Arachna), Generositet 6 (misstänksam), Rykte 10, Tur 11, Resurser 13, Qadosh 14.
Förflyttning 9 m/runda, BF 12 kg, UK 8, Chockvärde 14, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 9, Insikt 8.
Benstav (13), ObK2T6+2, Bryt(5), SI(3/4). **Undvika** 13.
Rustning: Läder [H3, K4, S3] täcker 4–7, 14–18. Generellt: [H3, K4, S3].
Färdigheter: Ashariska 17, Ceremoni 18, Historia 14, Jargisk skrift 15, Ledarskap 18, Ockultism 18, Sjunga 16, Stav 13, Stridsvana 12, Undvika 13. **Ceremonier**: Percunctor, Spindelhamn, alla ceremonier på sidan 155 i Spelledarens guide (Eon III).
Viktig utrustning: Spindeljungfrun har en liten pärla med vilken hon kan kontrollera spindlar; även Arachnas dotter. Pärlan kan endast användas av spindeljungfrun.

ARACHNAS DOTTER – STY 34, TÅL 28, RÖR 16, PSY (10), VIL 12, VÄR 14.
Förflyttning 18 meter/runda, BF 62 kg, UK 10 rutor, Chockvärde 24, Skadetålighet 9 rutor, VINIT 11, Insikt 9.
Bett (14), ObH3T6, Bryt(–), SI(1/1). Bett som penetrerar pansar ger +Ob1T6 Smärta varje runda under loppet av tio rundor. **Undvika** 12.
Rustning: Hård hud [H5, K6, S5] täcker fram och bakkropp. Hårt skal [H9, K8, S8] täcker benen. Generellt: [H5, K6, S5].
Färdigheter: Klättra 15, Simma 15, Smyga 12, Stridsvana 15, Söka 15, Överlevnad 12.

PADDMUMIERNA [Rang 7] – STY 21, TÅL 11, RÖR 9, PSY (7), SYN 12, HÖR 12.
Förflyttning 7 m/runda, BF 16 kg, Chockvärde 16, Skadetålighet 7 rutor, VINIT 8, Insikt 7.
Storsvärd av brons (12), ObH5T6, Bryt(10), SI(4/3). Undvika 12.
Rustning: Ingen. Lindorna gör dem däremot extra ömtåliga för eldattacker; antändningssvårighet (Ob3T6).
Färdigheter: Storsvärd 12, Stridsvana 12, Undvika 12. **Nekrotropiska förmågor**: Sjukdom (om paddmumien vidrör en rollperson skall denne slå ett lätt (Ob2T6) slag mot TÅL. Misslyckas slaget har denne smittats med blodkoppor.) Underjordens dimma (Den vandöde omges av en vitgrå isande dimma från underjorden. Alla som kommer in i dimman har en nivå svårare (+Ob1T6) på alla stridshandlingar. Dimman 14 m radie.

TYPISK BUSE ELLER KOLARE – STY 13, TÅL 13, RÖR 11, PER 8, PSY 7, VIL 11, BIL 6, SYN 10, HÖR 10.
Förflyttning 8 m/runda, BF 13 kg, UK 6, Chockvärde 12, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 5, Insikt 4.
Klubba (10), ObK2T6+1, Bryt(8), SI(2/2). Slag (12), ObK1T6+2, Bryt(–), SI(1/2). **Vedyxa** (10), ObH3T6, Bryt(9), SI(2/2). **Undvika** 10.
Rustning: Ingen.
Färdigheter: Ashariska 8, Fingerfärdighet 8, Gömma 10, Låsdyrkning* 10, Skumraskaffärer* 11, Smyga 11, Spel & Dobbel 10, Stridsvana 5, Supa 12, Söka 10, Värdera 10. Kolarförmannen Sote har även färdigheten Ledarskap 12.
** Kolarna saknar dessa färdigheter men har istället Kolare 12 och Yxa 10.*

TYPISK PRÄSTINNA – STY 9, TÅL 11, RÖR 13, PER 13, PSY 13, VIL 12, BIL 12, SYN 11, HÖR 11.
Förflyttning 8 m/runda, BF 10 kg, UK 5, Chockvärde 10, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 8, Insikt 7.
Kortsvärd (12), ObS3T6, Bryt(14), SI(2/3). **Undvika** 13.
Rustning: Läder [H3, K4, S3] täcker 4–7, 14–18. Generellt: [H3, K4, S3].
Färdigheter: Ashariska 15, Ceremoni 12, Historia 12, Jargisk skrift 13, Ledarskap 11, Ockultism 13, Sjunga 13, Stridsvana 10, Svärd 12, Undvika 13. **Ceremonier**: Percunctor, Spindelhamn, alla ceremonier på sidan 155 i Spelledarens guide (Eon III).

TYPISK TRÄSKPIRAT – STY 12, TÅL 13, RÖR 13, PER 8, PSY 8, VIL 11, BIL 7, SYN 11, HÖR 11.
Lojalitet 11, Heder 7 (skurk), Amor 12, Aggression 13, Tro 8, Generositet 7 (plundrare), Rykte 5, Tur 11, Resurser 7.
Förflyttning 9 m/runda, BF 12 kg, UK 6, Chockvärde 12, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 8, Insikt 6.
Handyxa (12), ObH2T6+2, Bryt(9), SI(2/2). **Kortbåge** (12), [5-15-50-125m], ObS3T6+2, ObS3T6, ObS2T6, Ob1T6+2.
Liten rundsköld (12), Bryt(14). **Undvika** 10.
Rustning: Läder [H3, K4, S3] täcker 4–7, 14–18. Generellt: [H3, K4, S3].
Färdigheter: Ashariska 9, Båge 12, Simma 12, Sjömanskap 12, Slagsmål 10, Speja 10, Stridsvana 10, Undvika 10, Yxa 12.

TYPISK KROKODIL – STY 25, TÅL 15, RÖR 14, PSY (3), VIL 12, SYN 12, HÖR 6.
Förflyttning 9 meter/runda, BF 20 kg, UK 6 rutor, Chockvärde 17, Skadetålighet 9 rutor, VINIT 10, Insikt 8.
Bett (14), ObH5T6, Bryt(–), SI(2/2). **Svanssnärt** (14), ObK3T6, Bryt(–), SI(1/1).
Rustning (generellt): Hård hud [H5, K6, S5].
Färdigheter: Jakt 14, Simma 14, Stridsvana 14.

KÖTTÄTANDE KLÄNGVÄXTER – STY 6, TÅL 6, RÖR 10, PSY (2), VIL 16, KÄN 12.
Förflyttning 0 m/runda, BF 6 kg, UK 5, Chockvärde 9, Skadetålighet 5 rutor, VINIT 8, Insikt 7.
Greppa (9). Dess 1T10 långa slingrande rankor till armar gör Ob1T6/Ob1T6/– i brännskada enligt reglerna på sidan 66 i Spelledarens Guide (Eon III). **Bett** (8), ObH2T6–1, Bryt(–), SI(1/2).
Rustning (generellt): Hård bark [H4, K5, S4]. **Färdigheter**: Stridsvana 12.

TYPISKT SPINDELTROLL – STY 27, TÅL 18, RÖR 14, PSY 8, VIL 11, SYN 14, HÖR 11.
Förflyttning 10 m/runda, BF 22 kg, UK 7, Chockvärde 18, Skadetålighet 8 rutor, VINIT 9, Insikt 7.
Klor (12), ObH4T6, SI(2/2). **Bett** (10), ObH5T6, SI(2/2).
Rustning (generellt): Mycket seg hud [H8, K6, S7].
Färdigheter: Gömma 16, Jakt 17, Simma 18, Smyga 16, Spåra 16, Speja 16, Stridsvana 11, Överlevnad 14.

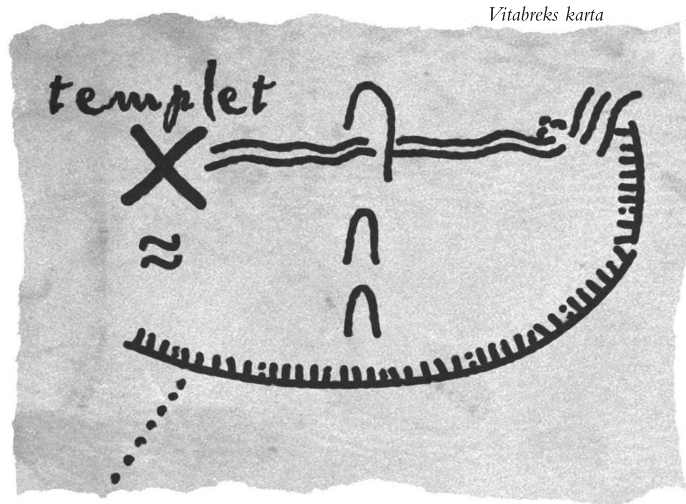
TYPISK TIRAK I TRÄSKEN – STY 15, TÅL 16, RÖR 13, PER 6, PSY 7, VIL 11, BIL 6, SYN 11, HÖR 11.
Förflyttning 9 meter/runda, BF 15 kg, UK 10 rutor, Chockvärde 14, Skadetålighet 7 rutor, VINIT 9, Insikt 8, Qadosh 1.
Gûrdersvärd (12), ObSOb3T6+1, Bryt(13), SI(2/3). **Liten rundsköld** (10), Bryt(14). **Undvika** 10.
Rustning: Bokklath [H6, K5, S3] täcker 4–5, 14–15. Generellt: [H6, K5, S3].
Färdigheter: Jakt 12, Sköld 10, Slagsmål 13, Smyga 12, Spåra 12, Speja 10, Stridsvana 13, Svärd 12, Undvika 10, Överlevnad 13. Tirakernas schaman har även färdigheterna Andeförnimmelse 16 och Schamanism 16.

Ramorianska mynt

Det ramorianska guldmyntet har en triangel på ena sidan och ett ansikte på den andra som avbildar den härskare som styrde landet på den tid som myntet präglades. Guldmyntet väger 16 gram och är värt 169 silver. En samlare kan vara beredd att betala det dubbla för myntet.

Kopparmynten har olika vikter och former, men medelmyntet kan sägas motsvara ett vanligt kopparmynt i vikt och värde; ungefär 0,7 gram och 1/10 silver alltså. En samlare kan dock vara beredd att betala mer än det tiodubbla för myntet.

Vitabreks karta



Herr Kandaris anteckningar

Ramfalos krönika, tredje versen:

Störtat tempel står i dalen,
nedom toppar tvenne
Ini dväljes tempelsalen, vigt
åt gudar trenne
Det som sagts var också sant
där vilar sagans diamant
skapt av blod från henne
En gudafredsgarant

Detta tycks vara den tydligaste hänvisningen till templet och dess skatt. Den ärade Ramfalos levde vid tiden strax efter Ramoras fall, vilket tyder på att templet skulle kunna vara en lämning från denna era. Blott en saga kan tyckas men nu verkar Herr Vitabrek av Vallinges berättelse styrka denna förmodade legend. Herr Vitabrek, oaktat dennes karaktär, torde knappast ha läst Ramfalos krönika tidigare, vilket, samman med den respekt som vårt sällskap erbjuder, förstås gör risken försumbar att Herr Vitabrek endast försöker narra oss.

De "toppar tvenne" som omtalas styrker ytterligare att det tempel som omtalas är detsamma som Herr Vitabrek funnit, enär de oneklígen för tankarna till de Spindeltrollens toppar som reser sig mot himlen i öster ovan den plats där upptackten gjorts.
De "gudar trenne" som omtalas kan peka på den panteon som skall ha härskat i det gamla Ramora: pestens, ålderdomens och olyckans gudomar.
"Sagans diamant" måste hänsyfta på det diamanäpple som å även de mest gemena värdshus besjunges i denna dag. En otrolig skatt med ett otroligt värde, inte minst rent vetenskapligt.
Vem den kvinna är som refereras till i texten är svårare säga. Ack hur väl vore det icke om hela den ärade Ramfalos krönika undsluppit den ödesdigra branden år 2344, då så många skrifter slukades. Vi står oss också slätt vad gäller hänsyftningen om diamanten som en "gudafredsgarant". Kanske var den ett viktigt kultföremål i denna svunna tid.

DIAMANTÄPPLET
Äventyr i Västmark

Gudapärlan föddes ur härskarens eget kött och blod. Den ljuvligas vita klädnad färgades röd och hon dog liksom sin fader i denna stund. Under det vatten som piskade vårt land stillades gudarnas vrede. Den lysande skatten bringades till Maars helgedom, för att vårdas av de trennes präster. I dess hägn vilar den, strålande likt en stjärna fallen från himmelens valv, en diamant vars like världen aldrig skådat och få skall komma att se. Må pesten aldrig drabba oss, må ålderdomen aldrig slå oss till marken. Må olyckan grusas, och Ödets tjänare låta sitt himmelsblå svärd falla över den som väljer att försaka honom. Må den röda sylfen aldrig mer vredgas, må den sova i tusen sinom tusen år, eller till den stund vår värld går under.

DIAMANTÄPPLET ÄR DEN första delen i äventyrskampanjen Sylfens vrede. Rollpersonerna tas på en svindlande skattjakt där bytet är stort men farorna än större. Trots detta är äventyret är lämpligt även för rollpersoner som fortfarande är nybörjare på äventyrets bana, då äventyret lätt kan anpassas till att pröva rollpersoner av olika grad av erfarenhet. Äventyret är uppbyggt runt ett antal fasta punkter var emellan vägarna är många. Dessutom finns gott om information till spelledaren rörande ”vad händer om rollpersonerna gör si eller så?”. Detta ger spelledaren god kontroll samtidigt som spelarna har mycket fria händer att bestämma handlingen i äventyret.

Eon är ett rollspel från: neoGames®

Copyright © 2004 Carl Johan Ström.
Konstruktion: Dan Johansson.
Omslagsbild: Keith Parkinson.

För att kunna använda denna bok måste du ha tillgång till Eons grundregler.

#5033

ISBN 91-85223-33-6

